ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ИГРО МАНИЯ

10 ВЫПУСК

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
10 ВЫПУСК

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ВЫПУСК 10

БИБЛИОТЕКА ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»
МОСКВА – 2001

ББК 28.18
Л87

Л87 Лучшие компьютерные игры. Выпуск 10. — М., 2001 — 384 с. — (Библиотека журнала «Игромания»).

ISBN 5-94345-002-5

В книге представлены описания, руководства и подробные прохождения лучших игр для персонального компьютера.

Верстка: Виктор Кайков.

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ВЫПУСК 10

Выпущено ООО «Игромания-М», ИД № 00662 от 05 января 2000 г.
Подписано в печать 05.03.2001. Формат 70 x 100 1/16 Печать офсетная.
Печ. л. 24. Тираж 7 000 экз. Заказ № 154

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ООО «Типография ИПО Профсоюзов Профиздат»
109044, Москва, Крутицкий вал, 18. ПД № 00180 от 29.11.1999 г.
ISBN 5-94345-002-5

9 785943 450024

СОДЕРЖАНИЕ

Кирилл Шитарев (hroft@newmail.ru), Dash (bd@forpost.ru)

BALDUR'S GATE 2

Разработчик:	BioWare / Black Isle
Издатель:	Interplay
Жанр:	RPG
Требования:	PII-233, 32 Mb, 3D уск. (PII-300, 64 Mb, 3D уск.)

Советы

Отряд

Начальное мнение по поводу того, как собирать партию, вы могли прочитать и в 10 номере «Мании» за 2000 год, но если хочется глубокого аналитического разбора приключенцев — то пожалуйста.

Начнем с того, что в партии должны быть 2 воина, клерик, друид, вор и пара магов. Но их же уже семь — удивитесь вы. Ну и что, у нас большой выбор дуал-классов и мультиклассов. Поэтому один просто обязан раздвоиться.

Главный герой — игра просто намекает на то, что главный герой должен соответствовать духу времени, то есть быть **Sorcerer** или **Bounty Hunter** (вор то есть). Почему? Данный хитрый вариант мага имеет, конечно, кучу недостатков в виде невозможности заучивать заклинания (и получать через это опыт) и вообще малого разнообразия заклинаний. Но если посмотреть на это здраво... а нужен ли нам весь этот вагон заклинаний? Ведь на каждом уровне есть 2-3, ну от силы 4 часто применяемых заклинания (а именно столько нам выучить дадут), а большая часть не понадобится вообще либо понадобится очень редко (с чем вполне справится второй маг, как раз заучивший вагон заклинаний). Зато нужно большое количество слотов под заклинания и возможность выбрать, что нам дороже: 6 раз опознать предметы или 6 раз запустить магическую стрелу. У новоявленного вора тоже есть недостатки и достоинства. Жаль, что получает он всего по 20 очков на воровские навыки (но иначе он был бы просто монстром), зато умеет ставить дополнительно 3 мощнейшие ловушки. Все 6 ловушек — и лич, только успев объявить себя вашим врагом, отходит в мир иной. Тем не менее, выбор за игроком.

Воины. Воинов много. Тут и **Minsc**, и **Valygar**, и **Korgan**, и **Keldorn**, и **Mazzy**, можно даже **Jaheira** записать в этот класс. На самом деле выбор не так велик. Ну кто возьмет халфлинга воином? При сравнении же **Minsc** и **Valygar** первый явно выигрывает, да и хомяк у него прикольный. Да и пока до **Valygar** доберешься, все желание взять его отпадет. Паладин очень неплохо смотрится в партии. Его способность развеивать магию и иллюзии — это просто праздник какой-то. Да и меч +5 впоследствии явно повышает его ценность для партии. Ну и гном — это что-то. 4 плюса в топоре — это круто. А при наличии в игре вагона классных топоров... Но — только если вы собираете партию evil-ов. Иначе со всеми переругается. Брать воином **Jaheira** имеет смысл только тогда, когда все места в партии совсем уж забиты.

Друиды. Выбор здесь вполне конкретный — либо хилый, но полноценный друид, дорастающий до 7 уровня в магии, либо друидка-воин, дающая прикурить врагу на всех фронтах.

Клерики — **Aerie, Anomen, Viconia**. Первая может служить как второй маг при sorcerer, второй пригодится любителям чистых классов, а третья опять-таки — в evil-партию.

Воры. Тут в игре совсем плохо: два мага, задуаленных из воров (откровенная пакость, применять как вора не рекомендуется), техно-маг в лице гнома (плохие навыки компенсируются хорошими шмотками, а прятаться он и не желает, вполне обоснованно считая, что магическая невидимость лучше) и классный настоящий вор **Yoshimo**, оказывающийся впоследствии предателем. Выбор за вами.

Из 4 магов можно взять любого, хотя и **Edwin** — явный претендент в исключительно evil-партию.

Есть еще оставшийся не при делах бард, но кому он нужен?

И конечно, собирайте партию согласно своим предпочтениям, хотя баланс необходим. Партия из одних воинов или из одних магов не пройдет.

Магия для магов

Опишу некоторые из самых любопытных заклинаний, грамотное применение которых может превратить любое поражение в победу.

Не забывайте, что самый надежный способ «перебить» заклятие вражеского мага — это **Magic Missile**. Они точно попадают во врага и произносятся максимально быстро.

Burning Hands действует только на одно существо, а не на нескольких рядом стоящих, как в Icewind Dale.

Новое заклятие **Find Familiar** позволяет главному герою-магу призывать себе постоянного союзника в виде маленького существа. Тип существа зависит от alignment'а персонажа. Так, при True Neutral призывается кролик, а при Chaotic Good — маленький дракончик. Союзники неравноценны, так как дракончик намного круче кролика, обладает большим количеством жизни и может раз в день делать весь отряд невидимым. При вызове помощника к магу добавляется половина количества жизни этого существа. Таким образом колдун становится более живучим. Однако при убиении союзника все эти дополнительные жизни теряются, как и единица в конституции. Поэтому советую держать существо в инвентаре — там оно в полной безопасности.

Agganazar Scorcher в варианте Baldur's Gate 2 сильно отличается от того, что был в Icewind Dale. Во «Вратах Балдура» этот огненный луч никогда не повредит героям вашего отряда, оказавшимся у него на пути. Однако и бьет врага всего один раз, а не два.

Кислотное заклятие **Melf's Acid Arrow** произносится ненамного медленнее, чем Magic Missile, и может выступать как альтернатива ему. Однако оно так же хорошо действует и на свалившихся без сознания троллей, навсегда убивая их.

Ray of Enfeeblement особенно полезен при борьбе с крутыми воинами. Он сильно ослабляет их, уменьшая и точность атаки, и наносимый ими урон.

Изменилось и действие **Mirror Image**. Теперь всегда существует шанс, что враг попадет не по иллюзорной копии, а по магу. Чем меньше копий, тем больше шанс. Так, если есть одна копия, то шанс попасть в мага составляет 50%.

Мощное заклятие **Web** сохранило свою крутость. Не забывайте, что с помощью **Spider Spawn** вы можете призывать на свою сторону пауков, на которых паутина абсолютно никак не действует. То есть можно обездвиживать врагов, а затем быстро добивать их многоногими союзниками.

С появлением в команде инквизитора теряет свою актуальность такая магия, как **True Sight** и **Dispell Magic**. Лучше запоминать более боевые заклятия. Вроде **Melf's Minute Meteors**. Очень полезная штука. Во-первых, она отлично подходит для добивания уже убитых троллей, так как наносит урон огнем. Во-вторых, редко мажет и очень быстро кидается магом, тем самым может служить для «перебивания» вражеских заклятий. В-третьих, прекрасно подходит для атаки на магических существ, против которых действует только зачарованное +3 оружие. Единственное заклятие, которое отлично работает против мощных железных и адамантиновых големов.

Слабые заклинания вызова монстров, вроде **Monster Summoning I**, уже бесполезны. Вы можете призвать всего пять существ, поэтому призванные создания должны быть максимально мощными (пауками, элементалями), а не слабачками.

Новые заклятия на четвертом уровне тоже радуют душу и греют глаз. Например, **Farsight**, открывающее часть карты в любой области или подземелье. В отличие от **Clairvoyance**, повторюсь, действует и в подземельях, и внутри строений.

FireShield. Неплохое (если вместе со **Stoneskin**) заклятие, которое наносит вред атакующему мага существу. Вдобавок такой щит хорошо защищает и от огня либо холода, в зависимости от того, Red он или Blue.

Minor Sequencer. Классная штучка, но ее тяжело использовать. Смотрите сами. Вначале требуется запомнить это заклятие. Потом вы его используете и выбираете два заклинания первого или второго уровня (к примеру, **Magic Missile**). Все три заклинания пропадают, а в специальных умениях героя появляется иконка **Minor Sequencer**. Теперь можно поспать, чтобы снова запомнить две магии первого или второго уровня и еще один **Sequencer**. При этом после сна тот, что находится в специальных умениях, не пропадет. При использовании его вы сможете мгновенно наколдовать на себя или на врага оба заклятия.

Polymorph Other — не самая лучшая штучка, намного интересней **Polymorh Self**. При этом превращаться выгоднее всего в огра, уж очень сильный у того удар в рукопашной.

Stoneskin. Вот мы и добрались до самого вкусного. Эта защита мага от физических атак — как в рукопашной, так и дистанционных. Обязательно должно быть на колдуне при любом сражении. Действует даже после того, как маг поспит. Идеально работает в паре с **Mirror Image**: колдуна, защищенного обоими заклятиями, врагам безумно тяжело убить. У друида есть аналогичная по действию магия — **Iron Skins**.

Breach. Одно из самых лучших средств против защищенных всеми колдовскими способами вражеских магов. Снимает практически все защиты, делая цель беззащитной и легкоубиваемой. При встрече с высокоуровневыми заклинателями, будь то люди или личи, просто обязательно к применению.

Cloudkill. Лучше всего это смертоносное облако напустить на врагов заранее, еще до сражения. Кидайте это заклятие в темноту, туда, где примерно находятся оппоненты.

Cone of Cold — по идее, сильное заклинание, но уж очень неудобное в бою. Достаточно долго произносится, при этом маг должен стоять близко к врагам. И к тому же между ним и врагами не должно быть никаких союзников. В таком случае, как вы понимаете, враги сразу побегут атаковать именно стоящего рядом с ними колдуна.

Conjure Lesser Elemental — бесполезное занятие, так как у клерика они получатся намного лучше и не потребуется времени, чтобы «бороться» с вызванным духом. Есть еще 15%-й шанс, что элементаль нападет на самого мага. Тем не менее, поскольку друидских элементалей будет маловато, то и они могут пригодиться.

Chain Lightning. В отличие от простой молнии, опасной и для друзей, и для врагов, этот электрический разряд бьет только по противникам, полностью игнорируя ваших союзников и героев.

Death Spell. Мгновенно убивает всех вражеских созданий в области действия, игнорируя героев. Спасброска нет. К сожаленью, против самых сильных тварей не действует. Кстати, данное заклинание при использовании в военно-полевых условиях доказало свою пригодность на троллях.

Disintegrate. Мгновенно уничтожает существо, если оно не выкинет спасбросок. К сожалению, уничтожает и многие вещи, которые были на этом существе.

Summon Nishtruu. Ну и есть еще один похожий монстрик уровнем магии повыше — замечательное издевательство над вражескими спеллкастерами (убивается только физическим уроном и магией смерти, а от остальной просто лечится).

Mordenkainen's Sword. Выбор профессионалов на 7-м уровне магии. Смертоносность плюсового меча сочетается с мобильностью элементаля. И к атакам илифидов невосприимчивы.

Магия для клериков и друидов

Cure Light Wounds станет основным лечащим заклятьем, так как тратить место в более высокоуровневой магии для лечения невыгодно. Заклятье идеально подходит для частичного исцеления ран воина после долгой битвы.

Doom. Клириком использовать эту магию невыгодно, но вот если ее запомнит рейнджер, скастует на врага издалека и сразу вступит с ним в бой, то тут будет уже совсем другой разговор.

Chant. Одно из немногих жреческих заклятий, усиливающих и защищающих весь отряд. Применяйте перед всеми серьезными сражениями.

Draw Upon Holy Might. Отлично подходит для клирика и паладина, собирающихся вступить в драку.

Flame Blade. Слабое оружие, однако полезно, если надо добить тролля, а маг не хочет тратить свои зажигающие и кислотные заклятия (или они у него кончились).

Lighting Bolt. Мощный удар молнией, который очень часто сразу убивает врага. Однако заклинание действует только на свежем воздухе, отказываясь работать в подземельях.

Glyph of Warding. Заклятие, которое по идее должно служить ловушкой. Однако на практике используется как особый клерический огненный шар. Кидайте в толпу тварей неподалеку — и результат порой может превзойти все ожидания.

Holy Smite. Советую клерику иметь наготове как минимум пару таких заклятий. Полезно против всех злых созданий, а злыми является абсолютное большинство ваших врагов. На своих не действует и атакует тварей на достаточно большой территории. Есть противоположенное заклятие, Unholy Blight, которое действует только на добрых созданий. Как вы понимаете, «добрых» противников у вас будет немного.

Strength of One. Хорошо использовать вместе с Chant, чтобы усилить ваших воинов перед серьезным сражением.

Defensive Harmony. На 2 улучшает защиту всех существ, оказавшихся рядом с клериком. Полезно, но не критично важно.

Farsight. Смотри выше. Обычно хватает одного такого заклятия.

Holy Power. Вместе с Draw Upon Holy Might делает из клерика машину смерти. Вначале, правда, советую бросить на врага всю мощную магию, а уж затем вступать в рукопашную схватку.

Lesser Restoration. Если герой был drained, то есть у него украли несколько уровней опытности, то это единственное лекарство. Можно, конечно, пойти в храм и платить там за лечение, но лучше сделать все самому и бесплатно.

Mental Domination. Внимание! Очень-очень классная магия. Берите под контроль самых сильных вражеских воинов и магов. Шанс, что заклятие сработает как положено, очень велик. Если использовать заклятие на нейтральных героев, то это не вызовет атаки со стороны их союзников. И даже если доминация такого нейтрала пройдет, он все равно останется нейтральным. То есть можно перевести на свою сторону половину вражеского отряда еще до начала битвы и при этом остаться в дружеских отношениях со второй половиной.

Poison. Когда уровень друида или клерика еще невысок, яд действует очень слабо. Однако стоит жрецам хорошо развиться, как станет понятно, что это одно из самых сильных и удачных боевых заклятий.

Insect Plague. Просто суперзаклятье против вражеских отрядов с двумя или более магами. Во-первых, колдуны и жрецы полностью лишаются возможности произнести заклинания, а во-вторых, всем оппонентам потихоньку наносится небольшой урон.

Greater Command. В радиусе его действия (достаточно большом) все существа усыпляются, и неважно, герои это или монстры. Полезно использовать заранее на ничего не подозревающих врагах.

Slay Living. Клерик получает особое оружие, одним ударом которого можно либо убить врага, либо нанести ему сильный вред. К сожалению, если герой промахивается, заклятие теряется. Полезное заклинание против сильных тварей, я часто им пользовался.

Conjure Fire Elemental. Моя друидка-воин постоянно вызывала пару-тройку огненных элементалей перед любой серьезной битвой. Эти союзники хороши тем, что обладают иммунитетом к огню, (внимание!) обычному немагическому оружию и наносит урон пламенем (а значит, могут убить тролля или нанести дополнительные повреждения существам, боящимся огня).

False Dawn. Самое полезное заклятие против нежити. Оно наносит им сильный урон и на некоторое время даже запутывает. Спасброска нет. Действует на некотором расстоянии вокруг клерика и долго произносится, поэтому хорошо подпустить нежить поближе, при этом начиная произнесение этого заклятия ЗАРАНЕЕ, по мере приближения тварей к клерику.

Harm. Похоже по действию на Slay Living, но только клерик при попадании сразу фактически убьет существо. Если атака не попадет в цель, можно ее еще раз повторить.

Замки

Вроде бы значительное новшество, но... Обо всем по порядку. Да, теперь все герои получили возможность при достижении 14 уровня обзавестись некоторой недвижимостью и кучкой последователей. Для вора это филиал воровской гильдии в Docks, для воинов — замок D'Arnise, для клериков — соответствующий храм в храмовом районе, для барда — театр в гостинице The Five Flagons (Bridge), для друида — роща друидов, для мага — магическая сфера в Slums, для рейнджера — сарай (!) в Umar Hills, для паладина — место в ордене Radiant Hearts. Разумеется, все это нужно для начала отвоевать, после чего возникают новые проблемы — пользы от этих владений почти никакой. Так, например, после овладения магом сферы при наличии 14 уровня он получает в обучение 3 учеников, которые собирают магические предметы. Вроде бы здорово... Но собирают их ученики столько (по времени), что плода их трудов просто не дождешься. Да и умереть могут по дороге, если их сверх всякой меры загрузить. Воин же, заполучив замок, изредка получает просьбы о помощи в управлении, но ему это нужно? Зачем разбираться с мелкими квестами, когда от наших мечей давно мрут драконы? С остальными соответственно. И еще не факт, что мы получим что-то приятное от этого.

Квесты персонажей

Отныне почти все персонажи имеют свои личные квесты. Которые, разумеется, весьма желательно выполнять. Приятно выделяется на их фоне Minsc, у которого есть хомяк (он нам еще все снежного горностая навязывает), и поэтому ему все глубоко фиолетово. Ну правильно — «Harmsters and rangers everywhere rejoice». Однако о некоторых квестах (ну тех, что сам видел) я поведаю.

Jaheira. Начинается все с того, что при одном из переходов нам ласково подсовывают маленькую битву, в результате которой мы получаем отравленного, почти умирающего мужика, который просит нас отнести себя к другу на северо-запад Docks. Вот тут-то мы и попались. Стоит только отнести, и все так завертится. После доставки ценного друга к нам неожиданно подойдет старый знакомый Кзар и предложит отыскать Монтарона, которого похитили недобрые люди из того дома, куда мы только что доставили страдальца. Ну идем. Нас не пустят туда до тех пор, пока мы не докажем свою лояльность, наведя порядок в домике злого мага в центре района (вырезав всех его обитателей). Пустили. Но наверх все равно не пускают. Страшно там, говорят. Хорошо, экспроприируем ожерелье из одной из комнат на первом этаже,

и мы уже желанные гости. Там идем в оранжерею и отлавливаем птичку по «имени» Монтарон. Несем ее Кзару... Облом — это замаскировавшийся друид, который Кзара убивает и попутно объясняет, какой он плохой. Думаете, это все? Щас... Тут же подваливает еще один друид и утаскивает нашу ненаглядную друидку, мотивируя это тем, что у них «дела»... Знаем, знаем, какие у вас дела. После сна Jaheira появляется вновь и заявляет о том, что нам необходимо вновь посетить базу друидов. Посещаем. Оказывается, что глава местного ордена решил пробиться в депутаты друидской думы, а в качестве программы у него — отловить какого-нибудь ребенка Баала и посадить за решетку (в данном случае претендентом на вакантное место выступает наш главный герой), а кроме того предлагает всем желающим проголосовать за него. Мы, конечно, полностью с этим не согласны, что выливается в геноцид с присвоением шмоток. Далее к нам несколько раз подходят эмиссары от ордена, нудящие о том, какие мы плохие и нельзя же так было делать. В конце концов является учитель нашей ненаглядной друидки и объявляет, что если та не сдастся, то ее конкретно закажут и порешат. Моя попытка выяснить, что же это значит, натолкнулась на полное отсутствие народа в помещении ордена, что вылилось в последующие покушения. Вот такая у нее тяжелая судьба.

Плюс стоит отметить квест с проклятием. При спуске на нижний этаж гостиницы Sea's Bounty (Docks) мы наталкиваемся на некоего барона Плойра, бывшего рабовладельца, осужденного при посильном участии Джахейры. Тот незамедлительно ее проклинает при помощи некоторых волшебников и сваливает. Разыскать его (и снять проклятие) можно, если попытаться поспрашивать чиновников, отвечающих за волшебство, в правительственном районе, а можно и доброго человека найти в Slums в Copper Coronet. В любом случае придется идти в заброшенный дом на северо-востоке Slums, где этот гад барон и обитает. По-хорошему он не желает снять проклятие, поэтому начинаем его бить. Тут же появляются волшебники и за некоторую сумму предлагают предать его. Можно заплатить и понаблюдать, как они его разделывают, можно не платить и разделать его самостоятельно. После этого забираем клок волос Джахейры и терпеливо ждем, пока сойдет проклятье (вообще-то это должно произойти после сна, но почему-то требуется более значительный промежуток времени).

Valygar. Получаем квест на его голову у «добрых» людей в правительственном районе или узнаем о его беде от слуги в его доме (Docks). Далее Umar Hills, выбираем, в каком качестве он нам нужнее, но в любом случае только он может открыть сферу в Slums. Может, он озадачит и еще чем-нибудь, но в партии не прижился.

Jan Jansen. Весьма и весьма хорош как вор, вот только арбалет выкиньте, выкиньте, ну не нужен он... Само его присоединение — квест. Во время первого контакта он пытается нам впарить какую-то гадость, за чем его и застукивает налоговый инспектор. Можно настучать на несчастного и получить за это квест выбить из него налоги либо заявить, что говорили о погоде, и сделать вора своим другом. Далее замечен только в пропаганде репы и издевательствах над паладином.

Keldorn Firecam. При входе в правительственный район он гордо заявляет, что давно не бывал дома и неплохо бы зайти чайку попить, благо дом тут же и находится. Нормально. Идем пить чай. Но Келдорна вообще-то дома уже давно не ждут. Больно уж сильно он геройствует. Хорошо, отправляемся в Promenade для разборки с «другом» его жены. Тот засел в местной гостинице и заявляет Келдорну, что, в общем-то, не больно-то и хотелось (причем паладин все время желает порубать конкурента) и можешь, типа, забирать свою возлюбленную. Отправляемся назад и объясняем жене, что она глубоко не права и Келдорн вернется сразу после освобождения Имоен (размечталась!). После этого он радуется жизни и ждет не дождется дембеля.

Aerie. В особых квестах не замечена, но это именно к ней прибегает гонец от дяди с просьбой помочь актерам, причем дядя демонстративно разговаривает только с ней.

Viconia. Освобождается от местных куклукслановцев возле тюрьмы в правительственном районе. После этого начинает ссориться с Аэри и Джахейрой. Если не принять в партию, именует нас слабаками и обещает подождать на кладбище. Если главный персонаж — мужчина, то будет бороться за его любовь с вышеупомянутыми девушками (а если женщина, то претендент всего один — Аномен). Судя по некоторым разговорам, услышанным в Underdark, если Viconia в тот момент будет в партии, то ее ждет просто огромное количество квестов.

Haer Dalis. Освобождается нами в ходе выполнения квеста с театром, после чего настойчиво желает присоединиться к нашей партии. Но кому нужен бард? Хотя тут пытаются и барда сделать человеком, в результате чего его можно заковать в броню +4 в четвертой главе.

Edwin. Ловко кидает кого угодно, держа нос по ветру. Нам нужен такой человек? Если собирать партию из evil персонажей, то подойдет в самый раз.

Korgan. Этот «добрейший» человек предлагает нам отыскать книгу Каза в одной из могил на кладбище. Туда можно забраться и без него, но книги тогда мы не найдем. На кладбище есть могила с тремя отдельными входами. Внутри она кишмя кишит паучьем. На севере ее есть отдельный проход. Внутри обнаруживается толпа нежити. Сразу лезть вперед не рекомендуется — к общей массовке присоединится еще и вампир. Лучше выманивать всю братию по частям. Затем разряжаем 4 ловушки на мозаике в стартовом зале и двигаем дальше. Вычищаем нежить из коридоров, не забывая про поиск ловушек. В нижнем зале гном восклицает, что могилка уже разорена и горе ему, горе, хотя все еще можно спасти, если сию секунду погнаться за похитителями чужих книжек и настичь их у заказчика в правительственном районе. Имя заказчика выяснить не удалось, так как при походе в храм в Slums гном внезапно стал наезжать на кучку приключенцев, оказавшихся теми самыми похитителями, и вызвал драку. Наиболее неприятным у них был друид, все время тащивший животных. Но мы победили. Результатом стала добытая книга. Гном сразу же благополучно забыл, кому он должен был ее отнести, и предложил загнать книгу местному букинисту. На этом общение с ним закончилось, потому как он все время обещал Йошимо улучшить вентиляцию мозга путем проделывания лишних дырок в черепе. А так замечательный первый воин для evil-партии.

Nalia. Помощью в освобождении своего замка эта особа явно не удовлетворяется и упрашивает нас помочь ей и с чересчур навязчивым женихом (который, естественно, заботится только о прилагающихся бабках). Хорошо, при возвращении в город общаемся со всеми участниками похорон ее отца и обещаем сделать весьма травмоопасной жизнь прилипчивого аристократа. Однако тот не теряется и через некоторое время при помощи стражников осуществляет арест нашей ненаглядной колдуньи (в девичестве — воришки). Однако свет не без добрых людей, и случившийся рядом «добрый» человек просвещает нас, как скомпрометировать этого злодея. Он предлагает обсудить все вопросы с знающим человеком в Docks (самый низ, около лестницы). Встречаемся. Слушаем его и узнаем о связи Ренала (экс-мужа) с неким Диртом, а через него — с пиратами. Идем к Дирту (в гостинице Sea's Bounty), говорим с ним и убиваем (увы, увы, но это необходимо) и забираем свиток о связях Ренала с пиратами. Далее направляемся в правительственный район, взламываем дом Ренала (рядом с входом в район) и добываем еще одно доказательство. Далее — в дом правительства, чтобы предъявить обвинения. А после этого мы получаем магичку обратно.

Yoshimo. Ну предатель он обыкновенный, что с него взять — только сердце, когда он загнется. После чего сдать его в храм Ильматера в Promenade. Лучше избавиться от него как можно раньше, иначе его предательство кроме неприятного сюрприза еще и уменьшит вашу партию в самый неподходящий момент.

Anomen. Наслышан, что ему надо отомстить за убитую девушку (сам этот крендель за время своего недолгого пребывания в моей партии добровольно дать этот квест не возжелал). Также известно, что если не убивать того, кому требуется отомстить, то Аномену впоследствии будет присвоено звание рыцаря (+2 Wisdom).

В принципе, остальные герои должны также иметь свои квесты, но их необходимо постоянно иметь в партии, так как квесты могут появиться в любой момент, при входе в совершенно случайный район. А ломать хорошо сложившуюся партию не очень хочется.

Сами герои и где их откопать

Imoen: dual Thief->Mage, Human, Neutral Good, вместе с нами в подземелье Иреникуса

Minsc: Ranger, Human, Chaotic Good, вместе с нами в подземелье Иреникуса

Jaheira: multi Fighter-Cleric, Half-Elf, True Neutral, вместе с нами в подземелье Иреникуса

Yoshimo: Thief (Bountyhunter), Human, True Neutral, в начале второго уровня подземелья Иреникуса

Aerie: multi Cleric-Mage, Elf, Lawful Good, в цирке в Waukeen's Promenade

Nalia de'Arnise: dual Thief->Mage, Human, Chaotic Good, в Copper Coronet в Slums

Anomen Delryn: dual Fighter->Cleric, Human, Lawful Neutral, в Copper Coronet в Slums

Korgan Bloodaxe: Fighter (Berserker), Dwarf, Chaotic Evil, в Copper Coronet в Slums

Viconia DeVir: Cleric, Drow, Neutral Evil, около тюрьмы в Government District

Jan Jansen: multi Thief-Mage (Illusionist), Gnome, Chaotic Neutral, площадь в Government District

Haer'Dalis: Bard (Blade), Tiefling, Chaotic Neutral, канализация в Temple

Keldorn Firecam: Paladin (Inquisitor), Human, Lawful Good, подземелье в Temple

Edwin Odesseiron: Mage (Conjurer), Human, Lawful Evil, Guildhall в Docks

Cernd: Druid (Shapeshifter), Human, True Neutral, Trademeet в доме мэра

Valygar Corthala: Ranger (Stalker), Human, Neutral Good, дом на севере Umar Hills

Mazzy Fentan: Fighter, Halfling, Lawful Good, в подземелье в Temple Ruins

Последние советы

1. Рекомендуется пройтись по всем участкам города и днем, и ночью. Некоторое из того, что вы увидите днем, невозможно увидеть ночью, и наоборот. Например, это серия боев с вампирами на улица ночного города.

2. Здания, не описанные ниже, но имеющие обозначение на карте, отнюдь не забыты и брошены — они просто используются в игре с конкретным персонажем или при ином ходе сюжета. Так, тюрьма используется в игре только если ваш главный герой — вор и только после того, как он вступил в права главы альтернативной гильдии. Оттуда можно выкупать неудачливых воров. В остальных вариантах это просто обычное здание.

3. Сразу решитесь, какой будет партия по мировоззрению. Ниже дано прохождение для добрых. Для злых основная линия будет той же, но увидите очень много нового. В частности, пятая глава будет вами пройдена совершенно другим способом. Хотя и партия за злых весьма конкретно формируется за счет того, что непосредственно злых не очень много — всего трое.

4. Мультиклассы значительно функциональнее одиночных классов, но маги и священники очень уж много недополучают в последних уровнях магии. Поэтому должен быть как минимум один чистый или задуаленный из вора маг.

5. Играйте как хотите и, главное, получайте от этого удовольствие. Эта игра достойна того.

Первая глава

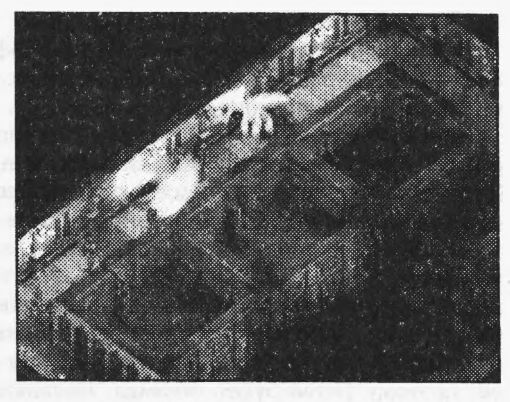
Саревок умер, слава победителям! И победители, расправившись со злом, расслабляются, как будто зла бывает мало. Как бы не так. Всегда находится очередной желающий править миром. А этому желающему чем-то помешали вы сами. Поэтому вы при неясных обстоятельствах оказываетесь в заключении у некоего могущественного волшебника по имени Джон Иреникус. И вам всего лишь надо выбраться оттуда и разобраться в том, что происходит. На ваше счастье, в соседних клетках оказываются несколько ваших соратников. Ну что ж, остается только освободиться и — в путь.

Шесть ключей

Вначале поговорите с Минском. В результате разговора он вырвется из клетки. Чтобы открыть клетку друидки, потребуется сходить в комнату на севере, где будет масса оружия и доспехв, а также ключ. За заминированной картиной на стене будет картина. Теперь идите в проход на запад и в зале с электрической машиной и импами в левом от входа углу отключите машину. В комнате с красными кристаллами поговорите с существом и в зависимости от ответа деритесь с гибберлингами или огром-магом. Далее — на запад, и на севере будет комнатка с големом. Для него требуется найти особый камень. Выходите, не забыв взять вещички (+1 длинный меч), в том числе свитки с Dispell Magic и Flame Arrow. Далее можете заглянуть в зал со стеклянными колбами на западе (там есть посох +1), а лучше просто идите по коридорам на север. В комнате с одинокой колбой возьмите со стола камень для голема. Вернитесь к нему и прикажите идти к охраннику. Далее ступайте в центр карты, там убейте одинокое и не очень опасное чудище. Возьмите из сундучков шлем с инфравидением, свитки с Vocalise и Clairvoyance. С тела твари заберите ключ холода. Теперь ступайте в дверь на востоке; выйдете к обычному залу с камином, столом и полками. Возьмите из заминированных ящиков ключ холода, шлем Балдура, фигурку элементаля и ожерелье с дополнительными заклятиями. Далее на север будет портал на второй уровень, но пока забудьте о нем.

Идите на юг и пообщайтесь с дриадами. Они попросят освободить их, забрав желуди у темных гномов. Далее в области с дриадами найдите маленькую уютную комнатку с ловушками. Обезвредьте ловушки и заберите свитки с Monster Summoning I и Dire Charm плюс ключ от портала и кусочек артефактного меча. Как будете выходить из комнаты, подвергнетесь атаке двух големов. Они хорошо сопротивляются магии и неплохо дерутся. Вернитесь в библиотеку и идите на северо-восток. Уничтожьте гномов; среди них есть неплохой маг и несколько лучников. С мертвых тел возьмите желуди дриад и +2 кольчугу. Далее на востоке будет дверь, ведущая в гости к джинну. Однако вначале загляните в комнату с магическим устройством, находящуюся на юге. Используйте его два раза, чтобы освободить демона, и убейте его ради +1 полуторного меча. Далее идите к джинну. В новой области, где придется сражаться с летающими тварями, найдете свиток с вызовом духа воздуха и лампу джинна. Вернитесь к дриадам и расспросите их про лампу. С ней вернитесь к джинну, и тот наградит экспой и мечом +2 с особыми способностями. Снова вернитесь к дриадам и войдите в портал на севере. Окажетесь в новой области, где вас уже ждет новый герой, вор-японец. Не забудьте взять из ящичка у телепорта свиток с Hold Person. В следующей комнате будет нешуточная драка с летающими созданиями. Победить их можно, если оперативно уничтожить четыре различных по цвету купола. Советую атаковать купола Минском, не обращая внимания на врагов, а остальными героями держать оборону. После битвы найдите три ключа: смертельного облака, огня и вызывания.

Откройте дверь на севере (не в углу). Убейте клон и ассасина и возьмите с тела шестой, последний ключ — снарядов. Из бочки в углу извлеките свиток с Fireball. В зале с четырьмя куполами откройте вторую дверь и по коридору выйдите к мостику над пропастью. Обезвредьте ловушку и откройте дверь в роскошный зал с моза-



икой на полу. Переведите вора в скрытный режим и пройдите вдоль правой от входа стены, «используя» каждый из шести пьедесталов; так можно получить посох и обезвредить ловушку. Убейте гномов и теперь оглядитесь. Есть три прохода; пока что идите в самый восточный. Уложите гоблинов и кузнецов — получите пояс с защитой от тупого оружия. Далее вернитесь в зал и ступайте в средний проход. Найдите в комнате свиток с Knock и Invisibility плюс ключ от темницы. Откройте дверь к старику, чтобы освободить его (иногда старик оказывается Меняющим Форму и нападает на вас) и забрать из комнатки еще свитки и всяческие полезности. Выходите, потом через очередной проход попадете в длинный коридор с тремя ворами и выходом на улицу в финале.

Вторая глава

Вы вышли из темницы, но Иреникус тоже не дремлет. Он пытается забрать с собой явно что-то знающую Имоен. Но в городе есть и еще одна сила — орден могущественных колдунов Cowled Wizards, ограничивающих пользование магией. Они-то и забирают обоих с собой в таинственный Spellhold, тюрьму для магов. Да, не все довольны таким способом управления, но все боятся могущественных и таинственных волшебников. Однако вы (надо думать) не бросите друга в беде и будете пытаться освободить его из тюрьмы. Может быть, кто-нибудь и поможет вам в этом.

Promenade

После сценки со сражением осмотритесь и ступайте к находящемуся в центре области цирку. Поговорив со стражником и мальчиком у входа, входите. Ответ на вопрос джинна — 30 и 40. Сразу зайдите внутрь и мирно поговорите с огром. Убейте двух крестьян (они же монстры) неподалеку и возьмите меч у одного из них. С помощью сего предмета огр превратится в эльфийку, клерика-мага. Возьмите с собой. Дальше будет площадка с несколькими врагами в виде теней и оборотней. Уничтожив их, заберите из двух ваз у лестницы в следующую комнату свитки с заклинаниями. В новой комнате будет сам маг и его слуги. Быстро убейте мага. Как только цирк избавится от вражеских иллюзий, все вернется в норму. Обыщите тело мага ради свитков, денег и артефактов: пояс против колющего оружия и кольца 18 харизмы. Кольцо сразу повесьте на лидера команды, чтобы в будущем дешевле покупать вещи. Перед выходом из купола поговорите с женщиной, а после выхода — с ее сыном (нам экспа не лишняя).

Самые злые манчкины могут побродить по гостиницам и в одной из них, на верхнем этаже, попадется партия недружелюбно настроенных приключенцев. Можно и порезать, хотя очень хороших вещей у них не будет.

Осталось посетить лавку для путешественников, находящуюся чуть к западу от центра карты (Adventurer's Mart). Внутри найдете толстого торговца и торгующую магическими свитками женщину, что в дальнем темном углу. Купите у нее сумочку для свитков, а у торговца приценитесь к щитам и доспехам — очень уж они неплохие, но пока ничего покупать не стоит. Выходите на улицу и покидайте область: торговцев еще много, но они не предложат ничего особо полезного.

После выхода оттуда вам будет доступна лишь одна область — Slums, где вы получите предложение о помощи в освобождении Имоен от Гейлана Бэйли. Не за бесплатно, конечно, каких-то 20.000 золотых. Но вы же не жмот и сделаете все для друга?

Temple

Тут находятся четыре храма: Хелма, Лафандара, Талоса и паладинский. Существует также хорошо защищенный особняк в северо-восточном углу, но за него вы возьметесь в самом конце.

Вначале пройдите в центр карты, где состоится небольшая сценка. После нее заходите в храм Хелма, там получите задание найти последователей Невидящего Ока. Заходите через один из входов в канализацию. В южной части карты стоит одинокий продавец; если убить тролля чуть западнее его, получите 500 монет. Купите у этого торговца нужные зелья. В центре канализации устроилась на ночлег пачка кобольдов во главе с Духом. Убить мелких тварей не так уж сложно, но с призраком придется поработать, причем не магией, а физическим оружием. После смерти Духа найдете плащ с возможностями превращения. От центра карты ступайте на север, где вас уже поджидают шестеро приключенцев. Ребята они мощные, грамотно пользуются магией, поэтому битва будет тяжелая. Настоятельно советую попытаться первыми использовать на группу заклятие Insect Plague плюс активно кидаться огненными шарами. Ну и всевозможные обездвиживающие заклинания не забывайте (Web, Stinking Cloud). С помощью роя насекомых вы на некоторое время избавитесь от деятельности заклинателей и сможете уничтожать бойцов. После сражения не забудьте снять с трупов три свитка с высокоуровневыми заклятиями, массу зачарованного оружия и полных доспехов, а также +2 отравляющий цеп. Отдохнув, шагайте к северо-западному углу карты, где примите в отряд одинокого паладина-инквизитора. Тут же находится и переход в следующую область канализации.

В новой области рядом со входом будет запертая дверь, что ведет к Подземному храму. Пока игнорируйте ее и ступайте к юго-западному углу карты. В первом зале, лежащем у вас на пути, когда вы уже начнете драться с тенями, из шести ниш появятся противные твари. Далее будет помещение с вентилем в центре. Запустите в него одного воина, пусть он повернет вентиль, чтобы открыть двери, и выбежит наружу. А уж с тенями вы разберетесь. Затем пообщайтесь с культистами и согласитесь работать на них. Зайдите в темный зал и обыщите все комнаты — найдете несколько свитков с мощной магией. Идите к запертой двери и пообщайтесь с народом за ней.

Тут же будет саркофаг, открывать который пока настоятельно не рекомендуется! Из сундука в комнатке возьмите еще свитки. В коридоре обезвредьте ловушки и убейте теней: осторожно, они высасывают уровни опытности героев! На следующей карте возьмите содержимое ниши в северной стене, предварительно обезвредив ловушку со смертоносным облаком. Ступайте на восток, уничтожьте тварей и выйдите к мосту. Щелкните на нем мышкой, и вам начнут задавать вопросы; правильные ответы на них — 7, 9, 4. Перейдите мост и уничтожьте первый «глазок». Желательно выманить его к отряду, так как если атакуете его сами, то ждите появления еще нескольких теней. Далее обезвредьте ловушку на мосту и заходите в храм. Кстати, не забываем там порыться (есть тайничок). Внутри будет страшный зверь, которого невозможно убить. Поэтому лечите его целебной магией. Если клериков в отряде нет, то на алтаре возьмите свитки исцеления — они тоже подойдут. Как только существо будет «вылечено», появится призрак, который подарит первую часть посоха. Выходите из храма и возвращайтесь к культистам. Однако не отдавайте часть посоха магу, а говорите с человеком в центре поселения культистов. Затем к западу от него найдите лестницу вниз. Уничтожайте нежить и поднимайтесь по лестнице наверх. Если есть желание, зайдите в пещеру сбоку: там будут крутые зомби, охраняющие несколько свитков с высокоуровневой магией и мощные кожаные доспехи для вора.

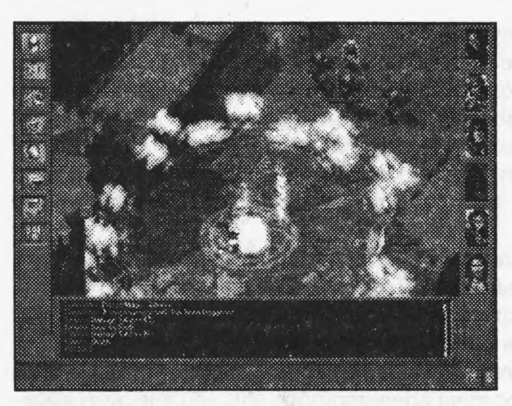
Поднявшись по лестнице, окажетесь прямо в логове «глазка»-бехолдера. Обыщите чавкающую массу на предмет ценностей. Прямо в центре карты будет отряд враждебных клериков в количестве шести человек. Уничтожив их, идите на север, где одинокий «глаз» будет охранять противодраконовую алебарду и свиток. На юге

есть такой же тайник и такая же тварь. Есть они и в коридорах, так что осторожней. Найдете еще один свиток. Затем ступайте в восточную часть области, где находится последний тайник со второй частью посоха. Как только он окажется у вас в руках, невдалеке появится громадный глаз. Используйте на нем посох и нанесите еще пару-тройку ударов вашими бойцами. А дальше покидайте область через южный выход. Вернитесь в храм; там получите экспу и мощный магический щит. Далее вернитесь к культистам, чтобы убить мага и его толпу. С колдуна снимите магический пояс на выносливость.

В канализации же имеется секретный проход, ключ от которого мы получаем у Тазока, подручного дракона в Windspear Hills. При входе туда впервые сталкиваемся с иллифидами, которые являются крутыми магами и кидаются заклинаниями, действующими на психику. Сталкиваться с ними в прямом бою не рекомендуется — читается Psyonic Blast и вашего героя легонечко тыкают рукой. В результате он незамедлительно становится мертвым. Плюс куча прочего добра в их магическом арсенале. Поэтому из первой комнаты выманиваем всех обычных людей и, высылая вперед монстров, разбираемся с единственным иллифидом. В следующей комнате их пятеро и еще есть пара амберхалков. Для профилактики рекомендуется выманить их к двери и поставить туда Cloudkill или чего пожестче. Магическая защита у них классная, но чуть-чуть все же пробивается. Да и амберхалки сдохнут. А дальше опять монстры и дистанционный расстрел. В последней комнате их уже просто толпа, поэтому к имеющейся тактике рекомендуется добавить ловушки перед дверью. Несколько тварей вымрут мгновенно, остальных добить будет легче. Заходим внутрь, убиваем их лидера и забираем из тайничка молот, грозящий впоследствии перерасти в молот Крома.

Вернитесь на поверхность, в район Храмов, и доложите о выполнении задания начальнику храма Хелма. Получите цеп +1 с замедлением врага и возможность взять от клерика рядом еще один квест, а именно: уговорить некоего художника выполнить заказ для храма Хелма. Кстати, когда вы вернетесь на поверхность, к вам очень скоро прибегут два человечка. Один из них — посыльный к эльфийке. Он предложит отряду вернуться в цирк, чтобы получить от его хозяина квест найти некую личность, что живет в районе Мостов, и помочь ей. Далее появится мальчик, просящий спасти его деревню в Umar Hills.

Квест выполняется легко. Идем к художнику в правительственный квартал (дом Jysstev). Он соглашается выполнить задание, если его оделят 200 фунтами иллитиума. Уболтал. Идем за иллитиумом в Promenade, к торговке рудой. А у нее нет столько руды. На выбор предлагается воспользоваться заменителем (дохлый номер — скульптор просекает фишку, обижается и уходит из города) либо заплатить тысячу за право узнать имя поставщика руды. Платим и направляемся в Copper Coronet (Slums). Там мы узнаем, что у несчастного дуэргара сперли его руду, воспользовавшись его доверчивостью (клевая шутка — добрый и доверчивый дуэргар!). Если очень попросить, то он даже назовет похитителя — некий злобный гном по имени Неб, проживающий на юго-западе Bridge, в заброшенном доме. Приходим к похитителю и объявляем ему его права (не говорить в отсутствие адвоката и т. д.). Тем более что Минск опознает его как убийцу детей. Тот очень обижается и натравливает на нас 4 тени. Ну что ж, разбираемся со всеми, разминируем ловушки, забираем металл (ровно 200 фунтов) и идем к скульптору (попытка обрадовать дуэргара найденной пропажей наткнулась на непонимание). Голову похитителя чужой руды можно всего за 2500 монет пристроить к месту в здании правительства в соответствующем районе. Скульптор обещает все сделать, как только у него появится вдохновение. Возвращаемся к клерику и сдаем заказ, на что тот сразу предлагает осуществить следующий (предварительно отдав призы). Для него уже нужно пройти в соседний храм Лафандара и получить инструкции от местного жреца.



В храме Лафандара видим безутешного жреца, заявляющего, что злые коллеги из храма Талоса заказали ворам спереть одну реликвию огромной важности. И нам теперь предстоит вернуть ее обратно. Хорошо, идем на встречу со связным. Он ждет на севере района Slums, около ворот. Но артефакта при нем нет, он только знает, где тот. Место можно узнать путем запугивания либо заплатив ему 400 монет. А артефакт живет на крыше в том же районе, у некоего Бориналя. Тот, однако, расставаться с ним не спешит, предлагая предъявить доказательства, что мы — жрецы Талоса. Не стоит бездумно объявлять себя ими, а то бог обидится и покажет, где раки зимуют. Придется разбираться с вором и его командой вручную. После остается только вернуть артефакт и получить благодарность за него.

В юго-восточной части карты наткнетесь на храм Temple of Most Noble Order, где местный паладин предложит найти и покарать отступников, оказавшихся в районе Мостов (Bridge District). Паладины обитают там недалеко от входа в район, и в момент нашего появления как раз начинается разборка с местными ворами. Можно посмотреть, а можно и помочь паладинам. Заместитель их командира, Рейнальд де Катильон, просит вас добыть чашу паладина в Temple of Most Noble Order для Анарга. Идем и выпрашиваем, обещая обязательно вернуть. Если в партии нет Келдорна, то когда появляется Анарг, то при отказе вступить в ряды падших паладинов де Катильон уходит (а что, хороший мужик). Если же Келдорн есть, то Анарг его опознает, де Катильон возмущается нашим вероломством и начинается побоище (хотя оно будет в любом случае). Собираем шмотки, забираем чашу и — назад в храм, где нас сердечно благодарят и дарят перчатки, благодаря которым можно лечиться один раз в день.

Есть еще одно замечательное здание, в котором просто куча полезных вещей: это Guarded Compaund. Вначале нас там встречают два мага, непонятно что хотевших и тут же удаляющихся. Затем, если наступить на ловушку на уровне рояля к западу от него, появляется туча высокоуровневых монстров. Если тихо отступить, то они займутся сами собой, но у меня вылезли ифрит и глаабрезу, которые занялись фигней: ифрит не пробивал глаабрезу, но и сам окончательно умирать не хотел, то превращаясь в газообразную форму, то возвращаясь в прежнее состояние. Поэтому на ловушку лучше просто не наступать (вор ее не находит). Дальше идите на второй этаж и выманивайте оттуда противников по одному. Устраивать битву там — себе дороже (партия сильна, а вокруг просто сплошное минное поле).

Bridge

В районе Мостов на входе вам сразу дадут задание — найти убийцу мирных жителей. Пройдите чуть на юг, там увидите около арки нищего Rampah. Купите у него за сотню кусок кожи и идите еще южнее. На торговой площади поговорите с толстым купцом, чтобы узнать побольше о коже. Также пообщайтесь со стоящей рядом проституткой Rose, чтобы разузнать о странном запахе. Снова поговорите с купцом, но уже о запахе. Вернитесь к проститутке, и она опознает свойство запаха убийцы. Идите в домик (Tanner Shop) кожевника, что расположен чуть на юго-востоке. Убейте его громил и поднимайтесь на следующий этаж дома. Тут надо обезвредить ловушки и забрать вещи. Из-под кровати можно извлечь броню из человеческой кожи и свиток с полезной информацией. Спуститесь на пристань. Главное — быстро убить вора в углу, а затем разделаться с нежитью. Собирайте вещи, в том числе часть

артефактного лука, свитки и деньги. Выходите на улицу и идите к северному выходу из города, где стоит лейтенант стражи. Он и подтвердит выполнение квеста деньгами и экспой. Продолжение — в Trademeet.

В гостинице Five Flagons Inn требуется спуститься в подвал, где произойдет театральное представление. После сценки подойдите к хозяйке театра и возьмите квест на спасение вора и драгоценности. Идите в район Храмов и спускайтесь в канализацию. На самом севере найдите секретный проход, что ведет в башню мага. Наверху перебейте птичек и обыщите полки в библиотеке. Исследуйте проход на востоке; там окажутся две саламандры и змеемаг. Убейте их и соберите вещи из сундуков. Алтарь заминирован, и пока открыть его нельзя. Идите теперь на запад, чтобы найти самого мага. Можно его атаковать и убить, а можно и согласиться на выполнение квеста. Выходите обратно в канализацию, и в юго-восточной ее части увидите птичку и элементаля. Уложив обоих, заберите зеркало мага. Верните его хозяину, и он исчезнет. Выходите к лестнице и пообщайтесь с вором (он окажется Blade, особым бардом). Можете взять в команду, а можете отказаться от его услуг. В любом случае поройтесь в алтаре, чтобы забрать лиру с заклятием запутывания и особую драгоценность. Вернитесь в театр Five Flagons Inn и там снова поговорите с заказчицей квеста. Согласитесь посторожить ее отряд и уничтожайте раз за разом несколько созданий. Как только сценка завершится, заходите в портал. Вы оказались в мире Астрала. Не оглядывайтесь по сторонам, а сразу уничтожайте змеемагов и людей-воинов. Сразу же собираем их вещички (а то в сапогах скорости бродят). Пообщайтесь с пленником, он выдаст достаточно ценную информацию. Можно пойти сразу на север, но в этом случае придется несколько раз телепортироваться к врагам и достаточно много драться. Советую пойти на восток. Обходите чавкающие круги сбоку, ни в коем случае не наступайте на них, иначе окажетесь в компании противников. Убейте отряд в юго-восточном углу (по пути увидите странный круг) и ступайте на север. Тут будет босс вместе с двумя элементалями Воздуха. Уложите всех, возьмите с босса камень и отнесите его на юг, в тот самый круг. Однако если хочется побольше экспы, то стоит повременить, так как круг отключает не только ошейники рабов, но и телепортеры. В восточном телепортере, например, противники вообще дохлые. А с северными можно разобраться следующим образом: воином проходим первый (обойти его не удастся), выныриваем обратно и принимаем им бой как можно ближе к только что пройденному телепортеру. Вырезав всех противников, перекидываем туда же вора, ставим им все ловушки, добегаем до следующего телепортера и бежим назад, в первый. На нашего героя реагирует черный рыцарь (очень сильный маг) и бежит к нам. А дальше залп ловушек — и он труп. Можно разбираться со следующим телепортером. А можно и быстро — щелкните на круге, и орб исчезнет. Затем потихоньку пробирайтесь на запад. Без вашего участия начнется сражение врагов друг с другом; добейте выживших и с тела черного рыцаря захватите ключ. Освободите пленников, и они перенесут ваш отряд обратно вместе с бардом Blade, который сразу же очень возжелает стать членом вашего отряда.

В юго-восточной части района есть гостиница, на первом этаже которой сидит кучка приключенцев, просто-таки напрашивающихся на неприятности. Если вы кровожадны... Ну что ж, они сами этого хотели.

Slums

Сразу заходите в Copper Coronet, где вам предложат выполнить несколько поручений.

1) Nalia подойдет сама и попросит спасти ее замок от нашествия бандитов. На карте появится новое место — замок, чуть восточнее города.

2) Воин-клерик выразит желание присоединиться к отряду, если вы хорошо ответите на его вопросы. Правда, в жизни не видел такого дауна-клерика (а как еще можно назвать клерика с Wisdom 10?).

3) Гном даст задание найти книгу в одной из гробниц в районе кладбища и сам также захочет стать одним из членов партии. Он воин-берсеркер.

4) Лорд предложит квест уничтожить огров и прочую нелюдь, что заняла его земли. Награда обещается нешуточная: 10000 золотых.

5) Вор Lehtinant, если намекнуть ему об огромных запасах золота, разрешит посетить секретную часть таверны. У вас появится соответствующее задание.

Для последнего задания идите в восточную часть таверны; там есть темница с пленниками и охраной. Перебейте солдат и ищите арену с телами и волком. Рядом будут еще клетки — с животными. Убейте хозяина, его кошку и прочую мелочь и заберите с тела ключ. Им отоприте клетки в темнице, выпустив гладиаторов. Следуйте за их вожаком и, пока он воюет с Lehtinant, уничтожайте остальных охранников (можно, в качестве варианта, сдать рабов рабовладельцам, но тогда на этом все и закончится, да и призы больно хилые). Поговорите с новым хозяином таверны, получите задание найти и разгромить работорговцев. Можете прикупить что-нибудь у толстяка, цены у него достаточно низкие. Затем ищите в коридоре ровно в центре таверны потайную дверь, ведущую в канализацию. Спуститесь вниз, разберитесь с нелюдью и загляните к слизнякам на западе. Из люка достаньте руку мертвеца. Пройдите чуть на юг и со стены со скелетами возьмите странное кольцо. Ступайте дальше на юг, но не забудьте обезвредить ловушку окаменения на мосту! Убейте толпу кобольдов и заберите особый посох у их шамана. Еще на юге будет выход из канализации. Рядом стоит безумец и мирная тварь. Убейте тварь и возьмите бутылочку с ее кровью. На востоке находится странное помещение с четырьмя трубами. Вначале нажмите на ту, что третья (считайте с севера на юг), затем на первую, самую северную. Осталось нажать на вторую и, наконец, на четвертую, чтобы получить неплохой разумный +3 двуручный меч. На севере есть проход в маленькую комнатку с микоидами и минотавром, пытающимся отомстить за своих друзей. Бесполезно пытаться спасти его — он все равно умирает сразу же после гибели короля микоидов. Выбравшись из канализации, окажетесь прямо в гостях у компании работорговцев. Уничтожить их не очень сложно; не забудьте взять ключ. Откройте дверь рядом, чтобы убить пару троллей и освободить девочку. Откройте также еще две двери на севере, чтобы выпустить по ребенку. В дверном проеме на севере установлена опасная ловушка. Приготовьтесь разобраться с парочкой змеелюдей и отрядом людей. Два мага — это опасно, поэтому сразу атакуйте их. На выходе из комнаты опять окажется ловушка, но уже с ядом. Добейте выживших и вернитесь в таверну Copper Coronet. Доложите хозяину о выполнении задания, чтобы получить золото, экспу, а также ценные предметы.

В этом же районе находится сфера, которую получает в безвозмездное пользование маг, если очищает ее от всякой нечисти. Открывается сфера частью или полноценным Валигаром. После входа внутрь — сразу в дверь на западе. Разбираемся с големом и забираем все из сундуков (а особенно руку голема, кучку угля и ключ). Далее идем прямо, отправляя сферу в полет. В зале обнаруживается партия паладинов во главе с Рэйной (магу их еще и спасать придется после вступления в права владения сферой). Договариваемся с ними мирно и двигаемся на восток. Там толпа совершенно никаких сахуагинов. Теперь на запад. А вот тут весьма злобные халфлинги-людоеды. Разбираемся. Вот только когда встретим удирающего назад халфлинга, лучше пройти вперед вором под невидимостью и засечь положение противника, а следом метнуть по этим координатам Cloudkill или что-нибудь наподобие. Воины у них достаточно крепкие, чтобы задержать вас на некоторое время, а за это время маг и клерик такого наколдуют... Далее в зал с эттеркапами и пауками (и машиной по производству голема). Вычистив его, идем на север. Тут, в комнате с четырьмя топками, еще она засада халфлингов, состав которой различается в зависимости от уровня сложности. Если уже есть 3 куска угля, то кидаем их в топки, которые благодарно производят нам по элементалю. Если нет — идем в следующую

комнату (на мосту ловушка). Убиваем ставших уже привычными големов и забираем вещички (особенно голову голема). Выходим к машине по производству голема и скармливаем ей руку и голову. Голем обнаруживает чужака и летит его убивать, не очень-то нас дожидаясь. Летит он на восток, надо следовать за ним, попутно обезвредив очередную ловушку на мосту. По прибытии обнаруживаем уже разгоревшуюся битву голема с бехолдером. Последний так увлечен этим, что мы безнаказанно можем помочь каменному другу. Проходим еще дальше на восток и попадаем к Лавоку. Лич из него ерундовый. Наверно, от старости все позабыл. Ну ладно, когда мы его почти добьем, он вдруг начинает молить о помощи. Придется помочь, если хотим выбраться отсюда. Однако сначала нужно забрать вещички из тайничка в одной из стоек его обиталища и сходить в соседние комнаты. Народ там хилый, но есть по тайничку в каждой комнате, а вещи там приличные. Пора идти добывать сердце демона. Возвращаемся к входу в сферу и выходим из нее. Вот мы и в другом мире. Хорошо, начинаем зачищать его в поисках демона. Демонов тут три. Все весьма круты (а что вы хотели, 40 тонн). Можно убить одного и забрать его сердце, а можно вычистить весь уровень. Возвращаемся в сферу, в зал с четырьмя большими рунами. Последовательно нажимаем их: верхняя, нижняя, правая, левая. Открывается дверь на юг. Перед нами следующий уровень сферы. И на нем обитает добрый маг Толгериас, пославший нас убить Валигара, со своим подручным. Битва будет нелегкой, но наши всегда побеждают. С него снимаем неплохое колечко (Ring of Ram). Перед нами три двери, одна из них не работает, а две других ведут в комнаты с врагами (одна — снежной направленности, другая — огненной). Нам все равно куда идти, обе они проходные по пути к энергетической установке. Тут будьте очень внимательны — есть 2 партии големов, активизирующиеся при приближении к месту их дислокации. В конце дорожки — тайничок с вещами, деньгами и камнями. Скармливаем сердце демона машине и возвращаемся назад, к Лавоку. Обещаем вывести его из сферы (очень уж он желает взглянуть на свежий воздух). Сразу после выхода он умирает, а мы становимся обладателями Ring of Acuity. Если Валигара не было в партии (как у меня и получилось), общаемся с ним и отпускаем. Возможно, что при его наличии в партии все проходило бы немного по-другому.

Для магов на этом все не заканчивается. Они получают сферу в свое распоряжение по достижении 14 уровня, а так же им выделяется 3 ученика, которых требуется обучить мастерству мага, за что они делают три предмета. В последнем случае они лепят замечательную броню для мага. Но если сильно перетруждать их заданиями, то они могут вымереть, так и не достигнув конца обучения.

Также магу предлагается самостоятельно освободить партию паладинов, застрявших в сфере. Все прочие просто идут и говорят, что паладины свободны. Прибывший для передачи нам сферы волшебник заявляет, что есть три способа — убить паладинов, пойти к торговцам и пойти к паладинам. Первый я сразу отверг, паладины сделали вид, что меня совершенно не поняли, а вот самый известный торговец в Promenade предложил всего за 9 тысяч исправить ситуацию. Через день в сфере появляется маг, который и возвращает паладинов в родные края. На прощанье они оделяют нас опытом и дрянным поясом (а может, лучше все-таки было убить?).

Graveyard

Тут несколько мелких заданий. В одном из склепов проживает какой-то мертвец, скромно именующий себя королем нежити. Он достаточно силен и оделяет нас после смерти приличным мечом +2 (даже еще с кое-какой добавкой).

На севере кладбища встречаем паладина (только днем), потерявшего сына и предлагающего решить его проблему. Сына ему, конечно не вернуть, но вот на юге района, недалеко от входа, стоит мужик с девочкой-сиротой, которую можно предложить паладину в качестве адекватной замены. Ну что ж, он согласен.

Ночью недалеко от входа можно встретить тень мальчика по имени Веллин. В свое время один недобрый вор убил его и украл игрушку (плюшевого мишку). Обещаем разобраться. Вор обитает в комнатах на втором этаже Copper Coronet. После изъятия медведя можно поступить с ним так, как позволит совесть. Ну а после вернуть игрушку владельцу, тем самым успокоив его.

На севере же кладбища можно услышать странные крики. Подойдя поближе и потрогав одну из могил, мы обнаруживаем заживо погребенного в ней. Получаем от него задание разобраться с этим злом (узнаем при этом, что один из злодеев любит одеваться в красное). Чуть восточнее находим могильщика, который легко раскалывается и сдает своих нанимателей. Человека в красной одежде можно отыскать днем на юго-востоке Bridge. Либо убиваем его тут же, либо следуем за ним в дом, где с ним разбираются партнеры. А потом разбираемся с партнерами, попутно забирая их вещи. Осталось только освободить плененную ими девушку на втором этаже здания.

Docks

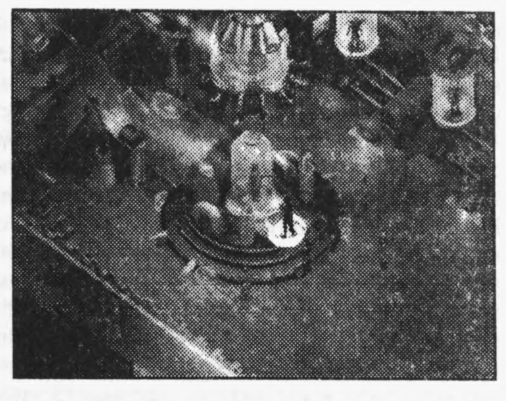
Во-первых, ночью здесь вы будете постоянно сталкиваться с вампирами (их же еще и уничтожать придется).

А во-вторых, здесь тоже есть квесты.

В гостинице Sea's Bounty есть секретный проход, пройдя через него, можно обнаружить кучку пиратов с магом, разборка с которыми не вызывает никаких сложностей.

Чуть восточнее гостиницы есть дом, дверь в него заминирована. Там обитает деми-лич Кенгакс. Он просит всего-навсего принести ему 3 части его тела. Части находятся у личей в канализации под Temples, в подвале дома на юго-востоке Bridge (двери заминированы) и в подвале гостиницы в Gates. Личи достаточно сильны и кастуют заклинания целыми обоймами. Но достаточно установить несколько ловушек (5-6), и все закончится их безоговорочной капитуляцией. Сам же Кенгакс весьма силен и появится не сразу, подставляя вначале вместо себя полудохлого лича. После его смерти выходит самостоятельно. Боевая магия его не берет, а оружие для него нужно не меньше +4. Он замечательно одаряет всех желающих магией смерти. Поэтому вперед стоит послать толпы смертников, которые примут на себя его первые смертельные удары. Ну и добить потом своими монстрами (в смысле, персонажами; неужели вы подумали, что ему способны как-то навредить кобольды?).

Тут же дает задание некто Ренал (глава воров) в здании воровской гильдии. Он предлагает всего-навсего разоблачить главу местного филиала гильдии воров. Получаем от него соответствующие документы и действуем. В филиале гильдии (в центре карты) предъявляем документы трактирщику, и тот нас пропускает внутрь. Стоит тут же купить у него плащик с +2 к харизме (она плюсуются к колечку, дающему 18 харизмы, тем самым значительно удешевляя покупаемые предметы). Проходим в подвал к главе филиала. Тот радостно мучает своих пленников и выдает нам проверочное задание — украсть амулет из храма Талоса. Дожидаемся ночи и беспрепятственно очищаем все ящики в храме. Относим амулет. Нас посылают на третий этаж здания, к магу Эдвину. Тот посылает нас разобраться с волшебником на западе района (тот якобы собирается разобраться с темными делами, творимыми в гильдии). Зачищаем все три этажа здания, разбираемся с волшебником. Возвращаемся к Эдвину и получаем следующее задание — убить Маркуса в таверне Sea's Bounty. Находим его на нижнем этаже таверны и крадем необходимые бумаги (убивать — крайне вредно для репутации). Нас посылают в подвал к лидеру. Тот дает задание убить следующего предателя. Тот базируется в той же таверне, но на верхнем этаже, и без звука отдает кинжал, служащий свидетельством его смерти, умоляя только отпустить его из города. Отпускаем. Приносим кинжал и вновь отправляемся к Эдвину. Эдвин «великодушно» предлагает ключи от ящика босса, тут же набиваясь в нашу партию. Вам ну-



жен evil-маг? Забираем бумаги и отправляемся к Реналу. Тот дает задание вырезать весь филиал. Делаем. На нас сваливаются стаи воров, но броня крепка и танки наши быстры. В подвале ждет сам главарь с кучкой подручных. Можно банально тормознуть их при помощи Web и Stinking Cloud, добавив после Cloudkill, но с этим осторожно, так как недалеко в клетке сидит пленник, за освобождение которого не получаешь ничего, а вот за нечаянное убийство — минус очки репутации. Возвращаемся и сдаем квест Реналу, за что он нас одаривает 10.500 монетами и ножичком. Вор 14 уровня получает этот домик в свое управление. Теперь под его командование вступает кучка профессионалов, и он будет весьма озабочен планированием их работы и их безопасностью.

Goverment

Тут только дают квест найти и покарать Валигара (в здании правительства), а также найдете пару персонажей. Плюс в здании правительства можно купить разрешение пользоваться магией за 5.000 золотых (теперь ею можно пользоваться повсеместно и постоянно, а то ведь после первого предупреждения приходят Cowled Wizards и разбираются со всеми по-свойски). В остальном же район служит для разрешения прочих квестов.

Gates

Район нужен только для того, чтобы при попадании в него (а иначе из города выйти не дадут) получить задание на освобождение Trademeet.

Trademeet

Уже при входе нас встречают стада безумных животных, после чего добрые люди рекомендуют повидать мэра, что мы и делаем, посещая его дом, который находится чуть южнее центра города. Поговорите с ним и согласитесь выполнить задание, связанное с друидом. Спуститесь из дома в подвал, там поговорите с пленником и либо берите его в команду, либо отказывайтесь от его услуг, но соглашайтесь помочь. Выходите из города через восточные ворота. Рядом с ними будет несколько разноцветных тентов. Под одним из них (под синим) живет джинн, с которым можно договориться об уничтожении существа-оборотня. Выйдя из города, ступайте к Druid Cove. Двигайтесь в юго-западный угол, попутно уничтожая троллей и пауков. Как найдете жилище троллей, перебейте охрану на входе и разберитесь с народом внутри. Если покопаться в двух тайниках из черепов, то получите неплохое оружие и свиток с Mass Invisibility. От жилища троллей шагайте на север и на восток.

Тут отряд друидов начнет сражаться с тремя троллями. Вам нужно атаковать именно друидов, несмотря на их нейтралитет (но не увлекайтесь, а то останетесь наедине с троллями — это тоже не сахар)! Тролли же завалят одного или двух бойцов, тем самым помогая вам. Пройдя еще на восток, обнаружите еще один отряд, но на этот раз только из заклинателей. Советую напустить на них облако мух и вызывать побольше союзников (причем через некоторое время их предводитель осознает пагубность своего наезда и сваливает, забирая оставшихся выживших). Далее на востоке будет старинное здание. Внутри атакуйте женщину... она окажется оборотнем, которого вам и требовалось отыскать для джиннов. Убив еще двух его соратников,

не забудьте подобрать голову главаря. Теперь двигайтесь в северо-западный угол. По пути увидите дружественного друида. Если у вас нет друида в команде (то есть нет Джахейры и главный герой — не друид), то обязательно возьмите его. Быстро убейте два гриба, иначе они быстро вызовут подмогу.

У входа в пещеру друидов вас встретят еще три враждебных персонажа. Они достаточно сильны в рукопашной, поэтому желательно хорошо приготовиться к встрече с ними. Заходите внутрь и сохранитесь. Запомните друидом заклинания Iron Skins, Flame Blade, Conjure Fire Elemental (или хотя бы похожее заклятие вызова союзников). Ускорьте и усильте друида, если есть возможность. Поговорите с главной друидкой на западе пещеры. Вызывайте ее на дуэль, и начнется бой. У вас будет время вызвать элементаля Огня: как только он появится, считайте, что вы победили. У друидки обычное оружие, которое не причиняет урон магическому существу вроде элементаля. Если элементаль смог ударить друидку до того, как она сплела свое заклинание (вызов мух), то можно призвать еще одного элементаля, а затем создать огненный клинок и скастовать Iron Skins (а можно еще скастовать фею и просто посмотреть, как она и элементаль измываются над несчастной властительницей). После победы говорите с главным друидом и покидайте область, чтобы вернуться в Trademeet.

Зайдите к джинну доложить о выполнении задания. Получите благодарность и +2 ятаган. После выхода из палатки к вам подойдет девушка с нижайшей просьбой (но только днем, ночью можете даже и не искать). Пока игнорируйте ее и ступайте к мэру. Доложите о выполнении задания и посмотрите сценку, после чего пообщайтесь с хозяйкой гильдии. Получите деньги и магический щит (продавать не рекомендуется, а то потом настрадаетесь еще от всяких воздействий на интеллект). Далее выходите и ищите на западе дом Tiris; внутри вас уже ждет задание. Требуется найти пропавшую девушку (если вы уже разобрались с кожевенником в Аскатле, то обнаружите, что этот гад перебазировался сюда). Для этого ступайте к воротам в юго-западном углу, и увидите воина с двуручным мечом. Мирно договоритесь о встрече. Ступайте к восточным воротам и подойдите к оранжевому тенту. Не убивайте лежащего без сознания человека (это и есть искомая девушка), а ждите, пока он очнется. Разберитесь с двумя противниками. Теперь используйте клерическое заклятие Lesser Restoration на девушке (если клерик его не запомнил, то купите свиток в храме рядом). Уфф... Квест выполнен. Хотя самые жадные могут сходить к родителям молодого человека и получить единичку репутации.

Осталось еще одно задание. Зайдите в усадьбу (Estate), в одну из двух, что находятся в центре города. Возьмите ключ от склепа. Сам склеп находится на кладбище на севере города. Откройте дверь и приготовьтесь уничтожить находящихся внутри двух гигантских скелетов, вызывающих подмогу в виде более слабых собратьев. Хорошо работает False Dawn, клерическая магия шестого уровня (хотя они грохаются и без магии вообще — уж больно они дохлые). Возьмите вещи, в том числе золотую накидку — Waukeen's Mantle. Можете отдать ее одному из двух хозяев усадеб: в этом случае не избежать сражения, в ходе которого получите эльфийскую кольчугу (AC5, очень хорошо для воров и воинов-магов). Можно отдать вещь мэру города, так не придется участвовать в драке, но лучше уж поучаствовать (особенно если в партии есть Ян Янссен — эта кольчужка точно для него). После передачи накидки заказчику появляется второе семейство, следует разборка, в ходе которой решается, что лучше сначала покоцать вас, а уж потом поделить накидку. Щас, разбежались...

Ну и заключительная фишка в городе — после выполнения основного квеста появляются торговцы на юге города. У одного из них (такого длинного тощего) можно прикупить клевые вещички — булаву +3 (а кому такая не нужна?), мелочь всякую и лук +3, не требующий стрел (для тех, кто не въехал: раз он стрел не требует, значит он сам их производит, а в таком случае он стреляет стрелами +3 — выводы делаем сами).

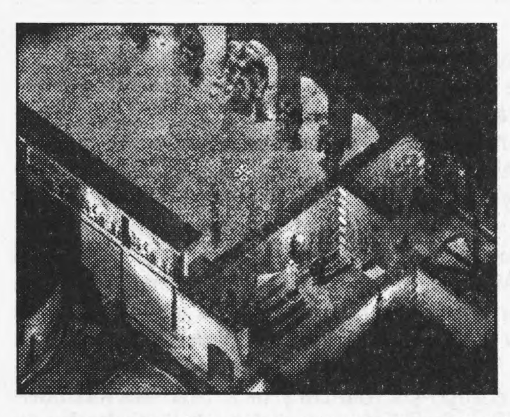
Windspear Hills

Откровенно тяжелая локация, поэтому хилыми героями сюда лучше не соваться.

Оказавшись на карте, сразу атакуйте отряд из нескольких огров и дракончика. Оп-па, менты, а они вовсе и не монстры, а самые настоящие люди, можно даже сказать — паладины (но это, естественно, выясняется только после их гибели). Уничтожив их, согласитесь на просьбу незнакомца отвести вас к его хижине. Поговорите с человеком внутри и согласитесь на его условия, после чего он просто сделает предложение, от которого нельзя отказаться — отоспаться. После пробуждения и беседы с сыном альтруиста появится несколько врагов: два обычных разбойника и пара орков. Их уничтожить легко, но сына незнакомца они все равно захватят. Ну что ж, подписываемся освобождать его. Выходите из хижины и ступайте в юго-восточный угол. Там будет особой красоты прудик с королевой дриад. Сообщите ей о проблемах трех лесных жительниц и о желудях. Таким образом вы выполните квест, полученный в самом начале игры. Ступайте в северо-восточный угол карты: там находится вход в пещеру. Перебейте хобгоблинов и исследуйте местность. В прудике рядом с отрядом теней найдется амулет защиты +1. Дальше на восток будет дверь в следующую часть подземелья. Охрану составляет одна ракшаса-оборотень плюс несколько кобольдов-камикадзе. Как только какой-нибудь из них добежит до любого героя, сразу взорвется большим огненным шаром. Советую уничтожать на подходе стрелами и Magic Missile.

Заходите в дверь и сразу атакуйте устроивших засаду по бокам орков-лучников. Неплохо было бы быстро найти секретный проход к каждому из отрядов и взломать их, чтобы воины смогли сразу добраться до врага. Идите на восток, в узком коридоре встретите пару устойчивых к магии каменных големов. Уничтожив их, пройдите чуть на север и приготовьтесь увидеть в комнате справа толпу нежити в лице вампиров и мумий. Лучше всего применить False Dawn, предварительно прикрыв клерика вызванными созданиями. Из заминированного сундучка возьмите вещи, а из помещения с тенью заберите ключик. Откройте дверь на западе; встретите мирного персонажа. Из этого коридора можно пойти на запад, а можно и на восток, к лабиринту из маленьких комнат. Ваша задача — не идти пока в самый северо-восточный угол, а обойти весь лабиринт и найти всех шестерых охранников-джиннов и попутно расправиться с бехолдером и всякой прочей мелочью). Уничтожать их лучше огненными элементалями или одним-двумя воинами с защитой от огня (так как основное их оружие — огненное) . Как только все шесть стражей будут уничтожены, а их части Маски сольются воедино, ступайте в северо-восточный угол (предварительно нацепив Маску). Там уничтожьте одинокого элементаля Огня, и в следующем помещении найдется неплохой артефактный меч против драконов и щит. Как выйдете из комнаты, готовьтесь к атаке вражеской партии приключенцев. Способов их убийства — вагон, потрошатся они легко.

Вернитесь из лабиринта в коридор и ступайте на запад. Уничтожьте оборотней и в следующей комнате воздействуйте на колодец (только не очень резко, а то големы с севера понабегут). Получите артефактный шлем, но в придачу еще и весьма злого элементаля Воздуха. Если отсюда пойти не наверх, а на запад, приготовьтесь к разговору с переодетыми в людей оборотнями. Не дайте им заманить себя в ловушку! Один из них — весьма крутой оборотень, лечащийся за счет того, что откусит от вас, поэтому не стоит разбираться с ним спустя рукава. Разобравшись с врагами, найдите особый рог, Horn of Blasting, который можно использовать раз в день. Неподалеку будет также проход в пещерку с тремя тварями. Атакуйте оборотня. После сражения найдите секретную дверь рядом и приготовьтесь к схватке с адамантиновым големом и двумя его каменными собратьями. Выманите огромного голема к секретному проходу; к счастью, он не сможет пройти мимо и остановится. Кидайте в монстра магический топор +3, который автоматически



возвращается в руку, или что-нибудь вроде Melf's Minute Meteors (в качестве варианта — ковыряйте двуручным мечом +3 или стреляйте из лука, приобретенного в Trademeet). После битвы возьмите из секретной пещерки мощный длинный лук с отличной магией (дорогая вещь). Вернитесь к колодцу и ступайте на северо-восток. Уничтожьте врагов, причем железный голем может вполне успешно заткнуть проход, после чего можно расстрелять всех остальных за его спиной, и открывайте дверь. Чуть дальше начнется драка с орками и Тазоком, выжившим слугой Саревока. Убейте их всех (не забудьте подобрать ключик от канализации, Тазоку он уже не нужен) и найдите пленника в темнице. Рядом есть лестница, ведущая в логово дракона. Ступайте туда и пообщайтесь с чудовищем. Можно не драться (дракон по зубам только очень крутым приключенцам), а мирно договорится. Но мы же не допустим, чтобы этот мерзкий дракон продолжал над нами насмехаться? Верно, не допустим. Вызываем кучку элементалей и прочей фигни (пускай отвлекают), рассаживаем их вокруг дракона, расставляем вором все наличные ловушки и начинаем разбираться с драконом. На простейших уровнях хватает кучки молний, на более высоких требуется уже крайне высокое магическое мастерство. Кроме того, дракон — тот еще тормоз, и получит от нас очень много пряников и плюшек, прежде чем сообразит, что его бьют. В любом случае забираем его чешую (Кромвель соорудит из нее отличную НЕМАГИЧЕСКУЮ броню с АС −1) и двуручный меч +5, при попадании снимающий магию с оппонента (отличный подарок для Келдорна). Вернитесь к пленнику и уничтожьте мага. Ключиком отоприте темницу и выходите на поверхность. В центре карты понаблюдайте за сражением воинов и гноллей. Воины эти на самом деле не люди, а оборотни. Поэтому атакуйте их заранее, пока они еще нейтральны. Вернитесь к хижине в юго-западном углу и сообщите о результатах поисков.

Umar Hills

Выслушайте демонстрантов чуть к западу от места нашей высадки и идите к мэру. Найдите дом мэра, Minister Lloyd's Home, и договоритесь с толстяком о квесте (найти тех гадов, которые людей нещадно истребляют!). На севере находится здание местного мага, у его входа стоит парень с палицей, страдающий о девушке, обитающей внутри этого здания. Волшебник внутри даст поручение найти кровь мимика — особого существа, умеющего превращаться в предметы (это необходимо ему для оживления своего голема). Детишки недалеко от таверны попросят принести эля и три бастардных меча (все это продается в таверне). Если принести, то получим пару тысяч опыта и упреки от местных жителей в том, что доверили оружие малолетним. Осталось последнее здание: таверна. У входа в таверну стоит человек, торгующий несколькими не очень полезными вещицами. Купите у него книгу о Zentarium и ответьте на вопрос фразой № 5 (его зовут Darcim Cole). Получите задание найти кровь серебряного дракона (только злые). Рядом с домом мага увидите одинокого пьяницу, который расскажет о странном цыпленке. Пройдите чуть на запад и предложите крестьянину купить его цыплят. Заплатив деньги, найдете драгоценный камень. В северо-восточной части области есть отряд монстров. Мирно поговорите с их лидером, Madulf, о заключении союза между жителями деревни и его подруч-

ными. Вернитесь к мэру и расскажите ему об этом предложении. Далее ступайте в центр карты и найдите пещеру колдуньи. На самом деле тамошний сундук — это и есть мимик. Убейте тварь и заберите каплю его крови. Рядом будет еще пара монстров, охраняющих слабые магические предметы. Вернитесь к магу и отдайте ему каплю крови. Через пару секунд оживет голем и набросится на колдуна. Уничтожайте монстра побыстрее, пока он не прикончил колдуна (если медлить, то паренек перед дверью еще возжелает поделиться с нами славой). Колдун сильно озадачен ситуацией и раздает все направо и налево (парню — свою дочь, нам — ножичек), после чего удаляется в деревню, в глушь, ну и так далее... Не забудьте перед уходом забрать свитки из сундука.

Осталось исследовать юго-западный угол, где находится хижина местного рейнджера. Его нет дома, но зато вы найдете свиток с полезной информацией (на карте появится новая локация, Temple Ruins) и книгу. В северо-западной части карты также обнаружится хижина преступника, за которым вы охотитесь по просьбе магов. Его зовут Volygar, и вы можете либо убить его, либо согласиться принять в команду (иногда он благосклонно соглашается подождать вас в своем доме в Аскатле, пока вы расправитесь со всеми квестами и согласитесь навестить его). В последнем случае вам предложат пойти в район Трущоб, чтобы исследовать странную Сферу. Покидайте область и ступайте в область Temple Ruins.

Сразу у западного края карты окажется вход в пещеру волколюдей. Там обнаруживается их лидер, который утверждает, что за все ответственны отнюдь не волки. Соглашаемся с этим и отправляемся искать истинных виновников. Можете перед посещением сего места забрать у умирающего вора его дневник. В северо-восточном углу находится вход в подземелье. Его охраняет множество теней, поэтому советую невидимым персонажем или скрытным вором подбежать к кристаллу и использовать зеркало рядом с ним. Таким образом все тени, оказавшиеся рядом, начнут умирать.

Заходите внутрь подземелья и сразу приготовьтесь к зачистке восточных комнат от созданий-теней. В первой же комнате возьмите из тайника на севере особые кости. Затем убейте стражника-тень и возьмите кожаную магическую броню и ключик. Им отоприте дверь рядом и найдите халфлинга-воительницу. Кстати, следующие действия лучше всего производить одним самым быстрым героем и в схватки не ввязываться (вплоть до выхода из этой группы комнат и закрытия двери): тени возрождаются, а ввязываться с ними в схватки — себе дороже. Нужна вам такая или нет, решайте сами, но я не стал бы брать ее в команду. В одной из комнат лежит светящийся камень; возьмите его. Тем самым комната станет темной, а значит, пригодной для обитания теней. Найдите в северо-западном углу подземелья говорящую статую. Поочередно отвечайте на ее вопросы. Номера правильных ответов в первой серии вопросов — 2, 3, 1. Во второй — 3, 1, 1. В третьей — 1, 3, 2. В результате получите часть солнечного диска. Если ответите неправильно, вас ждет огненный удар и придется начинать серию заново. Ступайте по коридору на восток, откройте дверь из теней. Следующая такая дверь не откроется, поэтому придется идти в обычную дверь на севере. В зале с лавой надо ходить осторожнее, так как прикосновение к ней наносит персонажам небольшой, но постоянный урон. На севере от зала с лавой будет комнатка со свитком мощной магии Wyvern Call и другими полезностями. Однако вначале придется справиться с охраной из нежити. Для этого подойдет пара-тройка элементалей огня, которых надо поместить на лаву. И тогда врагам будет наноситься огненный урон вдобавок к обычному от атак элементалей. Теперь идите на юг и говорите с призраками. В процессе беседы отдайте им кости, а затем посмотрите содержимое ниши рядом. Идите по коридору дальше на восток и исследуйте комнату с буквенным полом. Вам требуется пройти главным героем по плитам с буквами A-M-A-U-N-A-T-O-R. Только так вы не получи-

те удар огнем при наступлении на «неправильную» букву. Заберите у статуи все предметы. В комнате с нейтральной тенью возьмите из секретной ниши в стене третью часть круга. Она попытается увязаться следом (в надежде впоследствии напасть с тыла), но кто ж ей даст? Осталось открыть еще одну дверь-тень на востоке. Заходите в новую область. Тут будет обитать дракон-тень. Можно его не трогать и направиться в дверь на западе. Но драконы — это не только ценный опыт, но и три-четыре килограмма чешуи. Правильно, гасим его по прежней схеме и забираем чешуйки (замечательный подарок для вора, который может быть теперь забронирован не хуже некоторых воинов). Приготовьтесь к разборке с главной тенью. Но даже при паре подручных (несчастный Патрик и алтарь, порождающий новых монстров) после дракона он просто задохлик. Советую сразу применить False Dawn и остерегаться вражеской магии, особенно Power Word Stun. После смерти всех противников область резко изменится, став очень солнечной и светлой. Возьмите все вещички с тел и вообще покидайте область. Надо будет навестить мэра в Umar Hills — получите массу благодарности и +5 кожанку для вора (там еще замечательный бонус к одному из воровских навыков). Также поговорите с Madulf'ом о выполнении задания, и получите неплохой магический щит.

D'Arnise Hold

Сразу ступайте в юго-западный форт. Там находится заказчица квеста Nalia, если она уже не присоединилась к команде. У лейтенанта неплохо было бы взять кислотные стрелы. Теперь ступайте от форта ровно на север. Там в стене есть потайная дверь. Откройте ее, и окажетесь внутри замка. Идите на запад и ищите секретные двери. После разговора с крестьянином в комнате с оружием найдите еще одну секретную дверь. Видите кузницу? Если разыщете все три части цепа, то именно здесь можно будет получить очень мощное оружие. В следующей секретной комнате лежит первая часть цепа и кольцо +1 с очарованием элементалей Земли. В восточной части этажа найдется выход во внутренний двор замка и кухня. Рядом с кухней будет лестница на второй этаж. Выходите во внутренний дворик и уничтожайте чудовище. Там будут еще четыре несчастные собаки, мясо которых нам впоследствии может пригодиться. Прямо к востоку будут запертые ворота замка. Чтобы открыть их, требуется повернуть колесо прямо над воротами. Пройти туда можно по лесенке над дверью, у которой вы оказались во дворике. Появится сразу несколько дружественных солдат и тройка мощных тварей. Уничтожив врагов, вернитесь в замок. Поднимайтесь на второй этаж. Здесь вначале нужно будет найти в южной части карты змеемага с охраной из пары троллей. Заберите с полки в этой же комнате замковый ключ. Теперь вы сможете открывать любые двери. В комнате с заминированным очагом, что чуть к северу от центра карты, есть секретный проход. Он приведет в зал с продвинутым воином. С его тела возьмите зелья и вторую часть цепа. Затем идите в западную часть этажа, где в одной из комнат найдете женщину и охранника. Поговорив с ними (не обижайте убогую, а то придется ее убивать, что чревато потерей 6 единиц репутации), ищите в этой комнате потайную дверь. Она откроет проход в центр карты, где будет комната с големами и лестница в подвал. В комнате с големами стоят три статуи: в каждой находится полезная вещица. При обворовывании каждой из статуй будет оживать часть големов. Советую не трогать до поры до времени статуи, а самому атаковать одного голема, самого крайнего и самого слабого. Затем принимайтесь за второго, за третьего, и так, пока не останется один железный голем. Его надо выманить к выходу из комнаты, где он застрянет, и расстреливать магией и особым метательным оружием вроде топора +3. Возьмите из статуй все магические вещи плюс третью часть цепа. Теперь можете вернуться к кузнице на первом этаже и получить там мощное +3 оружие.

Спуститесь в подвал. Там уже во второй комнате встретите сопротивление нескольких троллей. Дальше будет еще хуже, придется воевать с несколькими Umberhulk.. Есть два варианта решения — просто убить их и разобраться мирно. Во втором случае берем собачье мясо, идем на первый этаж, находим кухню и варим похлебку (ее так любят эти добрые ребята). Спускаемся обратно, осторожно открываем дверь в их комнату, запускаем туда вора под невидимостью. Видите единственную дверь? Вот туда-то нам и надо. Проходим до следующей открытой двери и в кучку с собачьими костями выкладываем похлебку, после чего быстро удаляемся. Монстры убегают пировать, но ничто не мешает нам и сейчас их замучить, тем более что они крайне редко выкидывают спасбросок от Cloudkill. Идем к главному залу и разбираемся с засевшими внутри 3 троллями, один из которых весьма крут, поэтому не мешало бы достать нескольких элементалей или чего еще, уж сильно больно он дерется. Разобравшись с ними, забирайте из алтаря вещи. Затем выходите из замка, ступайте к форту и там доложите о выполнении задания.

Третья глава

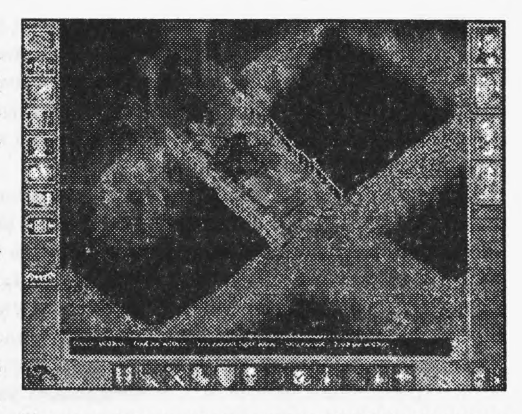
Вы присоединились к одной из конкурирующих гильдий. И что же вы видите? Ни одна из гильдий не торопится помогать вам. Более того, они требуют сначала помощи в уничтожении конкурентов от вас. Да, задержка с освобождением Имоен выходит. Да тут еще и Иреникус устроил в тюрьме бунт и теперь правит там. Но выбора нет — приходится соглашаться на условия союзников из гильдии...

После того как вы наберете 20.000 золотых, к вам подойдут сразу двое — новый посланник от Гэйлана Бэйли с предложением навестить его (при встрече оплата будет снижена до 15.000 золотых) и представитель другой городской гильдии. Выслушайте предложение найти человечка ночью в районе Кладбища. Она предложит вам присоединиться к ее гильдии за те же деньги. Советую все же сохранить верность первоначальному нанимателю (с Бодхи вы все равно поссоритесь, а вот уважение воров вы уже не вернете и никаких дел они больше с вами вести не будут) и после разговора идти в район Доков. Найдите большое оранжевое здание в северо-западном углу. Это и есть местная гильдия воров. Внутри, прямо на первом этаже, найдите секретный проход, который ведет в скрытую часть воровской штаб-квартиры. В комнате на востоке будет секретный проход, который приведет к местному начальнику. На все остальные проходы можно совершенно не обращать внимания (только на северо-востоке гильдии сидит вор, недовольный правлением Арана, но после высказывания им своей жизненной позиции его убирают телохранители правителя воров — ну что ж, забираем полезное колечко диссидента). Говорите и соглашайтесь выполнить задание от гильдии. Аран вам тут же выделяет два классных предмета — Ring of Protection +2 и Amulet of Power (защищает от высасывания уровней вампирами, но не лезет на воров или воинов — ну так вешайте его на забронированного друида или священника). Ступайте ночью к южной части Доков, на пристань. Там найдите капитана корабля Мук и пообщайтесь с ней. Тут же появится следивший за ней вампир, убейте его и возвращайтесь обратно в штаб. Получите новое задание — найти в гостинице Five Flagons Inn (район Мостов) отступников-воров, которые хотят перейти на сторону врага, и покарать их. После разговора убейте неприятелей, а затем и воина — по завершению драки. Можно попытаться выдать себя за их связного, но результат будет тем же. Выпавший из воина листок дает достаточно информации, чтобы определить, что база вражеской гильдии находится в подземельях под районом Кладбища. Снова пообщайтесь с главой гильдии воров и соглашайтесь на опасное задание. Переходите к кладбищам и спускайтесь через один из проходов в подземелье, которое вы уже, возможно, освобождали для Коргана. Отряд окажется в царстве повелительницы пауков. Найдите ее в куполе из паутины и уничтожьте. Против массы маленьких паучков очень эффективен Death

Spell. Кроме ценных вещей получите и особую статуэтку, позволяющую вызывать на помощь достаточно сильного паучьего союзника. Выходите из купола и ступайте на север подземелья. Там, у массивных ворот, ранее не открывавшихся, вас уже ждет дружественный маг, дарованный вам Араном, и его голем. Как ворота раскроются, ничто не помешает вам зайти внутрь и начать уничтожение нежити. Хорошо работает топор Azuredge, который можно купить в баре Copper Coronet в районе Трущоб. Он обычно убивает любую нежить с одного-двух удачных попаданий. Итак, уничтожайте вампиров и лезьте в озеро с кровью в северо-западном углу. Там найдете булаву +1, также убивающую любую нежить, не сделавшую спасброска. Эту же булаву можно проапгрейдить у Кромвеля, но делать это лучше до отдачи иллитиума скульптору. Путь в комнату на восток перекрыт замечательным магом, оценка которого в экспе мне не кажется достоверной. Ну что, если у вас есть заклинание Summon Nishtruu или такого же монстра рангом повыше, самое время вызвать его. Добавляем пару элементалей и — вперед всю эту компанию. Через некоторое время подойдите поближе и расстреляйте мага, увлеченного бесплодной дуэлью с демоном. Спускайтесь по лестнице на другой этаж и там разберитесь с местными обитателями. Сильный вампир сделает ноги, и вам придется возвращаться за ним на предыдущий этаж, где найдете его в круглом зале с шипами, что в восточной части. Вот и повод применить Mace of Disruption — обычно вампир не может выбросить уже первый спасбросок и умирает. Важно только выманить его обладателем амулета силы к основной партии и не бродить по залу (ловушки-с). После убиения этого вампира убедитесь, что у вас есть три осиновых кола (если их нет, то эти вещички можно найти в сундуках на уровне). В юго-западном углу убежища вампиров будет комната с тремя саркофагами. Атакуйте каждый из них, чтобы колом убить всех трех вампиров (теперь над саркофагом будет появляться курсор в виде меча, но могут попросить убить не всех; критерий полноты выполнения — появление Бодхи). Появится Bodhi, которая захочет разобраться в происходящем. Объясните ей всю глубину ее заблуждений с помощью мечей и магии. Бьет она больно, хотя и не очень часто, поэтому не жалейте свой арсенал. После сражения возвращайтесь в гильдию воров. Эти ребята подготовят корабль для отплытия в магическую тюрьму, в которой содержится Имоен.

Вариант с выполнением той же главы за вампиров. Сначала будет предложено убить капитана Мук на пристани. Она сопровождается четверкой воров, но это не слишком сложно. Приносим требуемое Бодхи и получаем следующее задание — пробраться в Vulova Estate (на сереве Goverment), убить хозяина и бросить в фонтан нож и накидку с знаками гильдии Воров Теней. Убиваем несчастных (они весьма слабы) и, кликнув на фонтан, скидываем туда накидку и нож. По возвращении получаем квест пробраться в дом Гейлана Бэйли в Slums (наниматель для аналогичной серии квестов от воров), убить его и забрать ключ от секретной двери в гильдии воров. Далее идем в гильдию (Docks), продираясь через тучи воров (и кто-то еще утверждал, что у них последователей мало). В гильдии зачищаем оба этажа, не забывая разминировать ловушки. Проходим в секретную дверь на восточной стене первого этажа. На юге находится пыточная, из которой можно освободить подручного Бодхи Тиззака. Он подсказывает, что для получения ключа от комнаты Арана нужно убить мага Хаза, проживающего на севере подземелья. Идем туда, опять-таки вычищая воров и кучи ловушек. Убив Хаза и забрав ключ, возвращаемся в начальную комнату уровня, находим в ней секретную дверь и двигаем по извилистому, но безвариантному проходу — враги и ловушки. В комнату к Арану лучше не входить — Fireball можно метнуть и не входя. Там туча народу, но воевать они так и не научились. Ну что, подбираем вещи и загребаем все из ящиков (то, что может нам подарить Аран, согласись мы работать на него, валяется здесь после его смерти). Ну а дальше вампиры точно так же отправляют нас на остров с тюрьмой для магов.

Четвертая глава



И вот вы плывете на остров, остров с тюрьмой для магов, страшной и неприступной. Удастся ли войти туда? Да и выйти потом оттуда? Но идти надо.

Brynnlaw

Итак, вы на острове пиратов. Сразу узнаете о предательстве капитана, поэтому придется уничтожить троих вампиров (если вас сюда доставили вампиры, то боя не будет). Зайдите в местную таверну в восточной части острова, и увидите нужного вам персонажа-мага. Правда, через несколько минут разговора он будет убит, а вы получите задание найти иной способ пробраться в Spellhold, тюрьму для магов.

Тут же можно собрать кучку мелких квестов. Первый из них — помочь Джинии и ее брату освободиться. Девушка находится на востоке второго пояса домов. Говорим с ней и идем к таверне Vulgar Monkey. Там стоит ее владелец — объясняем ему всю неправоту и убиваем. С ее трупа можно забрать медальончик, который впоследствии может пригодиться. Снова общаемся с девушкой. Она просит вас помочь с эвакуацией ее и брата с острова. Для этого надо договориться с контрабандистом Каллаханом на пристани (всего за 200 монет). После этого вновь возвращаемся к девушке — квест сдан.

Далее можно пойти и разобраться с убийцей нашего связного. Для этого двигаем в публичный дом от Гальвены на западе первой линии домов. Там либо начинаем проламываться через охрану, либо используем ранее добытый медальончик и проходим без лишней крови. В подвале двигаем до конца, убиваем охрану и заходим в комнату направо. Там забираем ключ и заходим в комнату в торце подвала. А там Гальвена и маг как раз собираются запытать невесту нашего невинно загубленного связного. Естественно, что у них это не получится, но мага нужно убить как можно быстрее, иначе он наведет всякие мерзкие чары на ваших персонажей, а вы замучаетесь ждать, пока они придут в норму. Рассказываем девушке о печальной смерти ее жениха, она просит помочь ей выбраться с острова. В этом ей всегда готов помочь капитан Голин на пристани, друг покойного связного.

На севере поселения обитает безумный маг Перт (его дом никак не обозначен). При виде нас он окончательно сходит с ума (ну а как еще можно расценить попытку убить партию из 6 приключенцев, уровень которых не ниже 10?) и атакует. После его смерти можно среди прочих предметов подобрать камешек, обеспечивающий безопасный проход по мосту в Spellhold (если мы собрались идти туда самостоятельно).

Обязательно навестите торговца и сдайте лишнее — вещей еще будет вагон (особенно камней для пращи). А после этого есть три варианта попасть в Spellhold.

1) Пойти самому. Проход на севере локации. По пути предстоит сразиться с несколькими отрядами монстров. Обязательно надо иметь камень Перта, иначе через мост просто не перейдете.

2) Пойти в западную часть острова, где находится здание Pirate Lord, начальника над пиратами. Подкупите стражника у входа (если вы помогли девушке связного, то назовите имя капитана и проходите бесплатно) и попросите пирата внутри направить вас в тюрьму. Присутствующий в отряде вор Yoshimo уговорит начальника прислушаться к вашей просьбе.

3) Если в отряде нет Yoshimo, то также направляемся к Pirate Lord и просим его направить нас в тюрьму. На вопрос об основании такой акции отвечайте, что редкостно безумны, и показывайте это действием (у меня на сцену выступил Минск, вынул Бу и стал тыкать пальцем в пирата, объясняя хомяку, какая это дешевка — ведь у него нет ни деревянной ноги, ни попугая на плече). Пират крутит пальцем у виска и удовлетворяет наше требование.

Таким образом вы и попадете в цитадель для пленения магов. Можно сразу атаковать главного надзирателя, которого увидит отряд после своего пробуждения (а можно впоследствии и просто уговорить его). Если в отряде есть Yoshimo, то вначале отберите у него абсолютно все вещи (когда появится Иреникус, прикажет Yoshi предать ваш отряд и открыть свою истинную сущность). Придется смириться с судьбой и оказаться подопытным кроликом в планах темного мага. Далее ложимся спать и смотрим сон. Когда вы окажетесь в своем сне, идите на запад; увидите вход в замок, охраняемый демоном. Он предложит уменьшить одну из характеристик на единичку — какую, решайте сами. Внутри встретите Имоен, которая предложит свою помощь в уничтожении демона. Выходите из замка и ищите на западе закованную в броню фигуру. Этого товарища (нашего папу Баала) и требуется привести обратно к Имоен, чтобы затем уничтожить главным героем (Имоен что-то говорит о том, что его можно уничтожить только сплотившись всем вместе, но на деле задумчиво наблюдает за нашим боем с Баалом). После победы герой проснется, но только для того, чтобы подвергнуться новым испытаниям. По идее, Bodhi должна прикончить отряд, однако она дает приключенцам шанс выбраться живыми, если вам удастся пройти лабиринт.

Теперь причина похищения ясна. Имоен — ваша сестра, а безумный Иреникус желает оживить Баала. И для этого нужен один из его детей в качестве жертвы. Имоен — всего лишь запасной его вариант, вы для этого подходите куда лучше. Так что спокойной жизни не ждите. Избрали вы путь добра или путь зла, бороться с Иреникусом придется в любом случае, так как это борьба за свою жизнь. И борьба насмерть.

Asylum

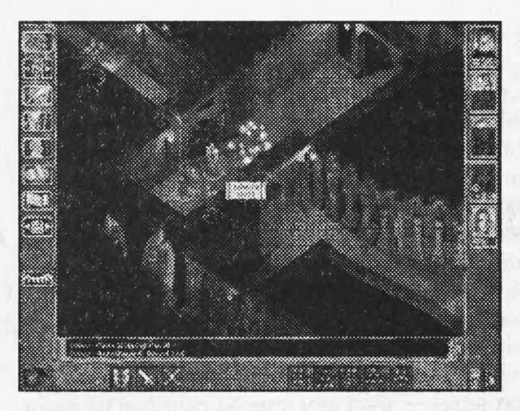
Берите в команду Имоен (если оно вам это надо, партия-то уже может быть хорошо скомплектована к этому времени) взамен перешедшего на сторону врага вора. Из начального зала можно пойти на запад и прийти к гигантской голове, которая требует руку вампира и особый кристалл. Все это находится уровнем ниже, туда можно попасть через дверь на юго-востоке стартовой комнаты. Сразу же наталкиваемся на кучку амберхалков (точнее, не сразу, а как только двинемся внутрь комнаты). Дальше — длинный коридор с кучками монстров, раздваивающийся в конце. Сначала — направо. В зале в конце коридора бродит продвинутая тень, впрочем, тоже вполне убиваемая. Еще раз поворачиваем направо и доходим до зала с книжкой в центре. Книжку пока не трогаем, а отыскиваем секретную дверь. За ней — пещера кобольдов, владеющих кристаллом, который мы давно ищем. Есть несколько относительно нехилых для кобольдов экземпляров (ну я же сказал — для кобольдов). Теперь можно и книжку потрогать. Из нее по одному выползают 5 монстров (последними идут иллифид и бехолдер), после чего выдается Ring of Free Action и еще пара спеллов. Возвращаемся к развилке и идем налево. Еще лучше послать туда пару огненных элементалей, пока мы расправляемся с кобольдами. Уж больно там неприятная нежить. Тщательно роемся в библиотеке и местных кувшинах. А теперь пускаем за угол обладателя противовампирского амулета. Потому как там очень недобрый вампир. После его смерти забираем его руку (вот и вторая часть пропуска) и получаем квест — освободить его несчастную душу. Ну что ж, в комнате, где он обитал, есть саркофаг. Вот колом в него и ткните. Если колья взять забыли, где-то на уровне кол должен быть. Возвращаемся на уровень выше.

Идем в проход на северо-запад. После нескольких партий монстров находим комнату с одиннадцатью статуями и сундуком. Возьмите из сундука все одиннадцать предметов и начинайте их раскладывать по одиннадцати статуям в следующем порядке (в качестве первой берем статую справа от двери): 1. Grinning skull, 2. Hourglass, 3. Mirror, 4. Gagged man, 5. Sword Medallion, 6. Sun Medallion, 7. Sundial, 8. Flask of water, 9. Worn out boots, 10. Golden Circlet, 11. Star Medallion. Если все эти вещи были разложены правильно, то в сундуке появится награда. Чуть дальше по коридору — комната с ракшасой и кучкой бесов.

Чтобы решить вторую задачку, в комнате с каменными лицами потребуется ответить на все их вопросы. Вот ответы: 1. Ice, 2. Fire, 3. A coffin, 4. A candle, 5. Darkness, 6. Stars, 7. A Hole, 8. A secret, 9. Fish, 10. Breath, 11. A sponge, 12. Shadows. В награду подарят Ring of Regeneration. Сразу за поворотом — партия ян-ти во главе с магом. Чуть дальше — хитрый проход с двумя ловушками, которые не обнаруживаются вором, но предельно смертельны (расплющат ведь) — пускаем вперед саперов на один раз. Прежде чем покинуть область, отыщите склад с големом в конце коридора и заберите оттуда bag of holding (по-моему, это даже круче, чем Cloak of Mirroring: если не совать туда пачки стрел, то можно унести с собой вообще все желаемое: мешок считает лишь количество предметов, и пачка стрел для него — 40 предметов).

Покидайте область и ступайте на следующий этаж, скормив статуе руку и кристалл. Здесь сразу разберитесь с врагами-минотаврами, что живут в комнате на юге. Но еще до нее найдете пару секретных комнат, причем вторая открывается из первой. В обеих обитают тролли. Обчистите комнатку на востоке, достав все вещи из трех статуй (три кривоватых статуэтки, но осторожней — за взятие предмета получаете весьма нехилым спеллом) и прудика. Найдете один каменный рог. Пройдите еще дальше на юг — обнаружите зал с шестью статуями и четырьмя кнопками между ними. Вторая кнопка (слева направо) делает Heal на одного персонажа в центре зала, третья — Haste. Если пойти из этого зала на восток, на нас нападут вампиры. Тут желательно увести всех персонажей, кроме главного, так как он превратится в чудовище и будет на всех бросаться (и на вампиров в том числе). Дальше на востоке окажется зал со статуей минотавра. В комнате южнее будет еще один рог. Как только получите в свое распоряжение оба рога, щелкните на статуе минотавра с топором, и откроется выход с уровня. Однако не стоит так сразу вылезать с уровня. Идем в стартовую комнату уровня и находим в ней еще один проход. Очень скоро натыкаемся на пару минотавров и мелкого бехолдера. Далее следует зал с четырьмя дверьми и кучкой ян-ти, которые нам не соперники. Открываем поочередно все двери (надеюсь, вы наши еще одну статуэтку?). За тремя из них — мелкие комнатки с соответствующим монстром. За одной — проход дальше. В проходе и комнатах, к которым он ведет, слоняются големы. Если пройти от развилки прохода на запад, то окажетесь в комнатке с автоматическим торговцем (надеюсь, вы собирали мифриловые жетоны? У меня была 21 штука), который в зависимости от количества заплаченных жетонов выдает некий товар. Имеет смысл приобрести либо Boots of Speed за 15, либо броню +4 для барда за 20. На восток от развилки будет комната с 3 нейтральными глиняными големами. Если открыть сундук в их комнате, то они становятся враждебными (и закрывается дверь в комнату). Но сундук открыть надо, так как там лежит тетива для крутого лука. А вот теперь можно и на выход.

После выхода с уровня начинается аттестация нашей нормальности. Дальнейшее продвижение по жизни зависит от того, насколько добрые или злые ответы мы выбираем. После первой серии вопросов вы окажетесь в зале с кобольдами-стрелками. Перебейте их, и начнется новое испытание. Но сперва будет разговор (а перед разговором заберите накидку со стола), в ходе которого можно выбирать как добрые, так и злые варианты ответа. Если выберете злой, четвертый, то следующая драка будет сложнее. Как окажетесь в зале со столом и несколькими людьми, приготовьтесь



отвечать на вопросы. Вот ответы: 1. Nothing, 2. A river, 3. Fear, 4. Memory. Уничтожьте троллей и положите голову одного из них на алтарь (получите дубину, надобность в которой в данный момент весьма сомнительна). После чего поговорите с персонажем — окажетесь в следующей области. Если вы неправильно ответили на вопросы, то уничтожьте Mind Flayer. Если все в порядке, то вас легко отпустят.

Выйдя из комнаты, вы попадете в зал. Тут же нас встретит капитан доставившего нас корабля (если его до сих пор не убили). Не стоит его убивать и сейчас. Не заходите в центральное помещение, а ступайте к лестнице на востоке. Хотя можно от входа кинуть Cloudkill к большому аппарату и закрыть дверь (все ж Ireникусу жизнь медом не покажется). На юге, кстати, будет пока недоступный проход к телепортеру. На следующем этаже подкупите распорядителя и поговорите с магами. Убедите их помочь, и окажетесь на поле боя с Иреникусом. Убейте мага (желательно быстро, а то он скопирует вашу партию и придется кроме всего прочего драться со своими копиями), а затем и Yoshimo (если пришли сюда с ним) с несколькими наемными убийцами.

А вот тут история раздваивается. Можно сразу идти в телепортер, предварительно найдя ключик в одном из залов. Но при этом не получите части двух великолепных артефактов и один просто невероятный цельный аретефакт. Если вам они не нужны — переходите сразу к следующей главе.

Если же новое поколение выбирает «Пепси», тьфу, артефакты, то идите в проход на северо-востоке уровня. Выходим на уровень с темницами. А здесь вора или когонибудь еще — в скрытый режим и по коридору. За поворотом стоит уже всем знакомый капитан (вот он-то и не должен нас заметить). Доходим до кабинета Иреникуса и забираем вещи. Теперь можно спокойно возвращаться. Капитан вновь нам предлагает пару вариантов: сразу к темным эльфам или вместе с ним на корабле. Ну естественно, с ним на корабле.

Нас переносят наружу. Кто добирался в Spellhold не своим ходом, может полюбоваться окрестностями. Возвращаемся в город, сдаем награбленное и идем в таверну Vulgar Monkey. Там встречаемся с капитаном, который предлагает нам помочь с добычей корабля. Нет, корабль он и сам уворует; необходим горн, с помощью которого подается сигнал на открытие ворот. Днем горн у Pirate Lord, а ночью — у его любовницы на западе города. У любовницы экспроприировать его проще (хотя все равно придется убить кучку пиратов). А дальше пираты очень стараются сохранить этот горн, что реализуется в кучке встречающих на пристани и еще одной кучке на корабле, уже после того, как мы встретимся с капитаном в восточной части пристани. Ну, побив всех, отплываем. Капитан на радостях одаривает нас клинком от артефактного меча.

В дороге нас догоняет корабль с кучкой гиф-янки, страстно желающих вернуть это лезвие. Завязывается кровавая битва, в которой убить кого-либо из нападавших невозможно (бесконечная жизнь у них, что ли?). А затем на сцене появляются сахуагины и тут уж сваливают все (кроме нас — нам-то свалить некуда), после чего мы благополучно оказываемся в плену.

Король наших пленителей — просто местный Сталин какой-то (всех казнить, нельзя помиловать). Но местная жрица убеждает его, что мы — явившиеся к ним свыше для того, чтобы сделать вновь сахуагинов крутой расой. Соглашаемся выполнять

задания. Первое — убить эттина, следующее — убить принца, главу повстанцев. Но после расставания с безумным монархом идем на север и встречаемся с жрицей, которая убеждает нас в том, что принца лучше не убивать, а как раз помочь ему. Ладно, только вначале — за мелкими квестами. Для этого — на юг (больше даже на юго-запад) . После предупреждения о ловушках передвигаемся крайне осторожно. Пара ловушек будет. Так, вышибая одиночных дохлых монстров, доходим до круга с двумя бесами и шестью сундуками. Соглашаемся решать загадку бесов, только вначале разминируем все ловушки в круге (их там семь или восемь). В загадке надо верно раздать предметы пяти легендарным героям. Для тех, кому лень подумать: посох, трубка, амулет, шлем, меч (слева направо, но намеки там более чем прозрачные). Забираем содержимое шестого сундука. Чуть далее задумчивый бехолдер, охраняющий сундук (в нем зуб, вроде как необходимый для прохода к принцу). При правильном выборе ответов можно его убедить, что охранять надо сундук, а вовсе не содержимое. Большая часть остальной карты заполнена бьющимися приверженцами короля и повстанцами или повстанческими патрулями. Можно не связываться, а можно и получить еще немножко экспы. В центре карты, среди рыбьих челюстей, есть небольшой отряд во главе с жрицей. Вот она-то нам и нужна. Магию не применять (по крайней мере — до смерти жрицы). Снимаем с ее трупа Cloak of Mirroring (плащик, отражающий спеллы обратно в кастера). На юго-востоке — бассейн с морскими зомби (ничего особенно интересного, кроме их лорда, который корчит из себя морского вампира, да еще и Cloudkill знает). На юго-западе — проход к принцу.

Принц убеждает нас помочь ему. Для этого требуется имитировать смерть принца (передать королю фальшивое сердце). Однако, как водится, нас раскалывают и начинается драка с королем и его охраной. В конце битвы прибегает принц (помогать), но на его долю может уже ничего и не остаться. На радостях он делится веревкой для спуска в город эльфов и ключом от сокровищницы. От короля остается неплохое копье +3. Вот тут очень хитрый момент — у принца есть часть хорошего артефакта. Теоретически его надо убить, чтобы завладеть этим кусочком. Но можно и просто украсть (хотя навык кражи должен быть очень высоким).

После этого — прямой путь в следующую главу.

Пятая глава

Естественно, что Иреникус со своей сестрой Бодхи оказался тут куда раньше вас. И уже заключил союз с дроу, сразу же скрывшись. Поэтому выбраться теперь отсюда становится совсем непросто. Но у вас есть какие-либо другие варианты?

Underdark

Вы оказываетесь в огромной пещере Подземного мира. Вначале сходите в северо-восточный угол карты (вдоль кромки карты), где находится поселение карликов. Очень скоро от места отдыха наткнетесь на 3 иллифидов. У вас уже должны быть к этому времени Mordenkainen's Sword. Кастуем их и под наблюдением «глаза волшебника» — в бой. Поговорите с их лидером и согласитесь на уничтожение демона. В соседней комнате можно получить квест на поиск пропавшего сына торговца и выкупить за 300 монет книгу волшебника (если уже освободили его самого и поговорили с ним). Возвращаемся к месту высадки. Недалеко от него на восток — 3 портала, в которых обитают огненные, воздушные и земляные элементали (штук по 10 в каждом). Старательно их всех вырезаем, иначе потом они зашибут волшебника, которого требуется освободить. После этого идем на юг карты, где обитают три гнома-торговца, и выкупаем у них свиток со спеллом 9-го уровня Freedom. Несколько севернее их находится кривой домик, проходя мимо которого вы наверняка получали странные сообщения. Около домика читаем свиток и освобождаем мага. Маг дает задание добыть свою книжку у конфисковавших ее гномов. Выкупайте. Далее маг отправля-

ется в путешествие по порталам, начиная с земляного, далее в огненный и воздушный. Стоя около портала, он вытаскивает оттуда соответствующего элементаля (его приходится убивать) и на некоторое время уходит в портал. После того как это произойдет со всеми порталами, маг благодарит вас за помощь и одаряет ценным призом (есть смысл один раз сказать, что мало — получите еще два свитка). Севернее порталов стоит партия дроу. У них высокая магическая сопротивляемость, но несколько Cloudkill сделают свое дело. С них падают неплохие доспехи, но не забудьте их продать перед уходом из города дроу (на свету они распадаются в пыль). Еще севернее — странная машина с шестью окнами. Из первого и третьего выползают бойцы, которых банально зарубите, из второго — маг (не так просто, но тоже исправимо), из четвертого — мощный лич (вот тут надо весьма поднапрячься). Из пятого добывается сын торговца из деревни (можно пойти и получить за это наручни +4), а из шестого — бесполезный во всех отношениях лидер партии приключенцев, удаляющийся искать своих. К юго-востоку от центра карты — мост, охраняемый куотоа. Не стоит сразу наваливаться на них — среди толпы воинов есть пара приличных магов. На восток от центра — мост в город дроу, при входе на который материализуется партия дроу (опять-таки с хорошей броней), которые почему-то уперто лезут в битву, хотя среди них явно есть волшебники.

Приступайте к выполнению задания гнома. Для этого надо пройти к востоку от деревни. Там, если кликнуть на яму, окажется демон с весьма высоким магическим сопротивлением. Однако можно просто скастовать пару магических мечей и пойти попить чаю, пока они разберутся с демоном. Не забудьте, что после смерти противника требуется прочитать свиток. Возьмите в награду особый кристалл, который пригодится для встречи с серебряным драконом. Пещера сего зверя находится в северо-восточном углу карты. Войдите в гости и мирно говорите. В результате персонажи получат приказ найти драконьи яйца и превратятся в темных эльфов. Ну что ж, идем в город темных эльфов.

Вообще-то есть куда более быстрый вариант. Всего лишь убить дракона, получив при этом пробирку с его кровью (заодно выполнив при этом квест для злых персонажей), после чего выйти через туннель в обиталище куо-тоа. Но этот вариант приемлем только для злых персонажей и не дает возможности побывать в городе темных эльфов, где можно разжиться очень больших количеством опыта и кое-какими вещами (некоторые даже весьма полезны).

Еще на востоке будет город темных эльфов. Разговаривайте не очень почтительно, но и не слишком нагло, называя себя Велдрином. Когда стражник пропустит вас внутрь, к вам обратится воин-дроу Soulafein. Выслушайте его и затем ищите в северо-восточной части карты, у входа в здание. Обратите внимание на то, что здесь квесты выполняются строго по времени. Первым заданием будет спасение дочки главной матери одного из Домов. Выходите из города и ступайте в юго-западный угол. Осторожнее при переходе через мост, так как там уже ждет партия приключенцев, желающая побить дроу (а мы как раз под них замаскированы). Можно просочиться мимо под невидимостью, а можно и побить. Там произойдет сражение с несколькими Mind Flayer и амберхалков. Ребята они мощные, поэтому пригодится помощь существ-союзников. Кроме того, от доброты душевной они высаживаются вокруг вашей группы (если кое-кто не догадался подойти к дроу всего одним персонажем и сразу же убежать), что сильно усложняет задачу по их уничтожению. Вторым заданием будет уничтожение одинокого бехолдера на юго-восточной платформе в городе дроу. Здесь очень помогает надетая Cloak of Mirroring (у бехолдеров все спеллы нацеленные). Чтобы получить третье задание, найдите дочку в таверне. Теперь требуется убить лидера карликов.

Ступайте ко входу в их поселение — сразу увидите нужных людей. Отошлите воина-дроу обратно в город, а сами мирно договоритесь с карликом о передаче вам его

шлема. Вернитесь к заказчице квеста и получите еще один. Дочка попросит убить Soulafein и принести его плащ. Ступайте к воину-дроу и мирно договаривайтесь с ним, получая при этом накидку. Пятый квест — найти и уничтожить (на выбор) принца куо-тоа, мощного бехолдера или Mind Flayer.

Так как тут мы во времени не ограничены, то можно выполнить кучку дополнительных квестов. Тем более что большинство из них появляются только после получения квеста на добычу крови. На базаре можно получить от карлика квест на помощь его хозяйке — аболету. Кстати, тут же на базаре есть трое торговцев. В их товарах встречаются вполне приличные вещи. Аболет же различает в нас не дроу и начинает шантажировать, требуя убить Quilue. Можно самому запугать рыбу, но больше опыта именно за убийство дроу. Там обитает кучка клериков, сразу же начинающих читать недобрые заклинания, начиная со всевозможных защитных на себя самих. Разбираемся с ними и относим сердце заказчику. Награда — сохранение нашего инкогнито. В таверне можно поучаствовать сразу в двух состязаниях (если есть на то желание). В юго-западной части таверны предлагают помериться силами с монстрами-рабами. Первые трое даже не заслуживают упоминания, четвертый — бехолдер. В северо-западной части таверны вам предложат помериться силами уже с местными бойцами. Сначала будут два боя между вашим воином и местными воинами (первый — чистый воин, вторая долго кастует какие-то защитки, но это лишь продляет ее агонию). Продолжение следует в виде трех дуэлей с местными кастерами. Это даже скучно. Плодите кучку монстров, и они сами со всем разберутся. Тем более что тут в игре странная приколка: бой начинается еще до того, как вы что-то видите (соперник уже что-то кастует, а мы еще рассматриваем черный экран монитора). Зато монстры никуда не исчезают с арены в промежутках между боями и начинают бить соперника с самого начала схватки. После последнего боя можно подобрать все барахло (воистину барахло). Недалеко башни Дейрекса стоит маг Визаж, желающий продать вам веревку, помогающую проникнуть в эту самую башню. Но после входа в башню вас телепортируют и вновь начнут шантажировать разоблачением (тут целая детективная история с оскорблением некоего наемника и жаждой мести, причем вы теперь — в положении крайних и должны отдуваться за всех), требуя принести камни из башни лича. В ответ на наше согласие нас возвращают ко входу в башню. Лич весьма дохлый, но на сей раз нельзя предварительно поставить ловушки и безмерно его обрадовать этим, так что биться придется всерьез. После взятия искомых камней нас на время перенесут для их передачи, пообещав вдобавок к молчанию еще и некоторую помощь в разграблении дома Джейллат (те самые враги, оскорбившие нашего ненаглядного наемника). После возвращения к личу обшаривайте дом и (если хочется) направляйтесь грабить дом Джейллат. Там с десяток файтеров, слабо реагирующих на заклинания массового поражения и очень недобро рубящих наших. Но в шкафах море драгоценных камней и денег. Недалеко от этого дома можно также получить поручение вычистить секту на юго-востоке. Там всего пара волшебников, воин и кучка животных, но благодарности или подарков за это не ждите.

Проще всего сделать это с куо-тоа. Проход к ним — в середине западного края пещеры, через которую мы попадаем в Underdark. В первой комнате на север — кучка бехолдеров, с которыми отлично справляется персонаж в зеркальной накидке. Чуть дальше — кучка куо-тоа, но они не очень сильны. Следующий коридор стоит пропустить — это выход на поверхность, вам еще туда не надо. На юго-востоке комната с кучей статуй, которые рекомендуют пожертвовать какое-нибудь животное. Призываем животное и получаем взамен партию рыцарей-демонов. Кроме работы мечами и высасывания уровней они еще и магию очень злую знают. Поэтому придется очень долго эту самую магию у них выманивать под смертников, чтобы не получить ее самому. С одного из них падает последний компонент молота Крома. Кро-

ме того, эти добрые демоны могут-таки убить ваши магические мечи (а вот после смерти меча можно подобрать амулет противодействия иллифидской магии). Теперь возвращаемся к началу и идем в северный проход, пока еще не навещенный нами. Это последняя линия обороны куо-тоа. Вырезайте ее, получайте пробирку с кровью их принца. Можно еще отравить бассейн с мальками. Можно на первой развилке не поворачивать налево, так как туда все равно вернетесь с драконицей, которая еще и поможет.

На юго-востоке карты есть два пункта с туннелями. В южных обитают бехолдеры. С Cloak of Mirroring пройти этот уровень не составляет никаких проблем. Около входа можно подобрать лезвие для артефактного меча и амулет Spell Warding, который может очень пригодиться у иллифидов. На юге подземелья партия иллифидов бьется с бехолдером. Есть смысл разобраться со всеми. Есть пара тайников в восточной и северо-восточной частях карты. На юго-востоке карты обитает искомый большой бехолдер, но битву против него надо будет начать с разведки в виде нескольких смертников (есть у него один нехороший спелл, который даже через накидку проходит). Ну а дальше просто убиваем его и тоже забираем пробирку с кровью.

В восточных туннелях обитают иллифиды. Перед входом туда желательно отоспаться, так как отдыха там не будет. При входе вас сразу же возьмут в плен и будут использовать как гладиаторов. Первая битва с амберхалками будет легкой, а вот во время отдыха можно договориться о взаимопомощи с сидящими тут же гиф-янки. Во время следующего боя они ставят ментальный щит, а мы срубаем охрану арены и идем искать выход из города. При выходе с арены убиваем огра и забираем у него недостающую рукоять артефактного меча. Далее зал с несколькими дверьми. Сначала — на восток, где лучше не очень увлекаться битвами (иллифиды бесконечно призываются), а быстро ухватить пробирку с кровью и умотать. На юге, после боя с иллифидами, встречаем рабов, умоляющих освободить их (но только разговаривать они начинают только после того, как иллифидская кровь будет скормлена некоему устройству). Достаем из шкафа ошейник и возвращаемся к бассейнам с кровью. Там применяем ошейник на иллифиде, после чего командуем им как своим. С ним идем в северную дверь, которую он помогает открыть. После этого придется его убить, иначе поссоримся с гиф-янки. В этом зале в стене есть тайничок. Далее на запад до зала с толпой иллифидов и амберхалков. После разборки с ними обнаруживаем три двери из зала. За двумя есть кое-что малоинтересное, но больше всего волнует дверь на север. Для ее открытия придется отвести партию назад, закрыть дверь и перевести героя в режим зверя, после чего вышибить дверь и рубить исключительно супермозг, не обращая ни на кого внимания. После его смерти получаем пробирку с иллифидской кровью, после чего выходим из комнаты. В ней много разного добра, но с мозговыми големами может справиться только плененный иллифид. Отпускаем рабов и идем к выходу на северо-востоке локации.

Как только принесете требуемое, начнутся приготовления к ритуалу вызывания демона. Дочка обратится с просьбой выкрасть из храма Temple of Lloth драконьи яйца. Ступайте в храм; по пути встретите воина-дроу, который даст еще одну копию яиц. В храме откройте дверь на востоке, ведущую в комнату с яйцами, перебейте охрану и положите в нишу вместо настоящих подделку от дочки. Вернитесь к дочке и отдайте ей другую копию яиц (от воина-дроу). Теперь осталось вернуться в храм и участвовать в ритуале. Посмотрите, как и мать, и дочка дадут демону фальшивые драконьи яйца, и на вопрос демона выберите ответ «Remain quiet» (вроде нет у нас яиц). Собирайте вещи с трупов и быстро покидайте храм. Выбирайтесь из города, пока все не начали вас атаковать. Вернитесь к драконше, и она телепортирует вас к выходу на поверхность. Лучше с яйцами не мудрить, так как дракон из редких good (хотя evil-партия и получит квест на пробирку с его кровью) и потому будут большие проблемы в случае подстав дракону. Дальше дело техники — пробиться к выходу.

Шестая глава

Настало время окончательной борьбы со злом. Ищите себе союзников, одному справиться будет очень нелегко. Но желающие вам помочь будут, остается только призвать их под свои знамена. А когда еще великий Дриззт До'Урден получал от вас приказы?

После появления на поверхности вас сразу доставят к главному эльфийскому генералу, который начнет допрос отряда. Честно отвечайте на все вопросы, и получите предложение помочь лесному народу в поисках могущественного артефакта, который таинственным образом был украден. Скорее всего, в этом похищении участвовала Bodhi, и вот ее-то и надо будет уничтожать. Покидайте область и ступайте в главный город. По дороге должен попасться отряд приключенцев под руководством знаменитого Дриззта, темного эльфа-рейнджера. Поговорите с ним мирно, сообщите о том, что помогли ему совладать с гноллами, и попросите об услуге. В качестве таковой выберите помощь в уничтожении вампиров.

В городе рекомендуется сходить в район Promenade. Там вас встречают все еще не успокоившиеся гиф-янки, страстно желающие получить лезвие меча. Отдавать его им не стоит. Более того, стоит забрать с одного из трупов рукоятку к этому самому мечу. Поторгуйтесь в этом районе — будет много полезных вещей.

Оказавшись в городе, ступайте в гильдию воров и там найдите ее руководителя (если, конечно, в третьей главе вы с ними не поссорились). Уговорите товарища выделить вам в помощь несколько бойцов; если надо, то немного надавите и поугрожайте. Теперь идите в район Храмов и в храме паладинов просите рыцарей света помочь в борьбе с созданиями тьмы. Кроме того, стоит навестить гнома-рукодельника и попросить его сваять что-нибудь из тех обломков, что вы насобирали в дальних странствиях. Заручившись поддержкой союзников, ступайте в подземелья под кладбищем. На самом кладбище сразу же сталкиваемся с четырьмя вампирами, но это не слишком серьезно.

Тут же встречаемся с союзниками и идем внутрь. Ваши союзники сильно облегчат процесс уничтожения еще не умерших, поэтому старайтесь не особо ввязываться в драку. Спуститесь на другой этаж, где и найдете саму Bodhi, которую требуется уничтожить. После ее смерти проткните колом ее саркофаг, и найдете требуемый артефакт. С ним возвращайтесь к эльфийскому генералу. Тот покажет путь в эльфийский город. Ступайте туда. Хотя перед отдачей артефакта стоит сходить в три новые локации, показанные генералом. Две из них — только экспа в виде монстров и не особо ценные вещи, а в Forest of Tethyr есть квест. На северо-западе, возле хижины некто Коран дает нам квест освободить свою девушку из плена вервольфов. В самой хижине — туча вампирствующих духов. Вервольфы базируются на севере карты. После освобождения девушки и сдачи квеста можно (и нужно) к генералу.

Седьмая глава

Вы на пороге обиталища Иреникуса. Остались последние шаги. Так осуществите их и вновь спасите мир от порабощения!

Эльфийский город (Suldanessellar)

На улицах будут жестокие бои с големами и призраками, но они вам уже по плечу. Смотрите на карту и выполняйте необходимые поиски. В доме House of Talisman, на первом его этаже, вас ждет очередная загадка. Нажимайте в следующей последовательности: Rune of Correllan, Symbol of Rillifane, The Symbol of Water, The Rune that Denotes... Rune of Suldanessellar. Получите особый амулет. В здании Demin's House вам расскажут о необходимой процедуре вызывания аватара бога эльфов, предварительно сведя с тремя ракшасами (а у одной из них замечательная вещичка в виде

Girdle of Stone Giant Strenght). В доме Harpist's House найдется каменная лютня; она вам понадобится. В House of Horn обнаружится каменный рог. В House of Blade возьмите с тела павшего эльфа-воина клинок Moonblade. В западной кромке карты есть проход в еще одну область. Там живет черный дракон, убив которого вы получите особый кубок. Вернитесь в город эльфов и в Temple of Rillifane кидайте в алтарь особый амулет, кубок и Moonblade. Хотя перед этим надо вышибить весьма и весьма неслабого мага, легко призывающего демонов. Можно сваливать из дома, когда он кастует — заклинания как бы пропадают впустую.

Появится аватар, который подарит посох и освободит путь во дворец, что в северной части города. Ступайте внутрь дворца и сразу используйте несколько раз дерево у входа, чтобы получить его плоды. Щелкните на обеих статуях, освобождая проход дальше. В новой области требуется найти и уничтожить трех огромных тварей-паразитов, присосавшихся к веткам гигантского дерева. После чего произойдет сражение с самим темным магом. Убили его? Добро пожаловать в ад. Это последняя область, но явно не самая сложная. Из зала есть пять лестниц в другие районы плюс на севере находятся большие ворота. В каждом из пяти районов требуется получить по особой Слезе, которая нужна для открытия ворот. Как только они будут открыты, начнется финальное сражение с Иреникусом и его демонами. На крайнем востоке живет демон Pride, который начнет хвалить героя. Будьте осторожны и не рвитесь в драку, тогда не придется убивать зеленого дракона, а также получите неплохие добавки к магической резистентности (иначе — 200.000 очков экспы).

Далее будет область с демоном, который проверяет героев на испуг. Возьмите предлагаемый им плащ и затем пройдите по южной пещерке к Слезе (+2 к Constitution, в противном случае — иммунитет к оружию +1). Третья область — проверка на эгоизм. Пойдите по южному пути и воскресите убитого демоном персонажа (получите прибавку +2 к AC, но минус очко от dexterity и немножко экспы, иначе −2 к максимуму хитов, но +10 к магической резистентности). Четвертый район примечателен ценным подарком (крутой меч) от местного демона. Возьмите оружие и убейте джинна, чтобы получить четвертую Слезу (+15 хитов, если же его пощадить — +2 ко всем сейв-броскам). Пятый и последний район — это простая битва с Саревоком (если превращаемся — прибавка к +2 силе, в противном случае — +1 к Charisma и +1 к Wisdom) . Если не хотите драться, то превратите главного героя в Зверя. Открыв ворота в главном зале, используйте на врагов и на себя все-все-все крутые и тщательно сберегаемые вещи, и победа будет за вами! Вас ждет всего-навсего сам Иреникус, превратившийся в демона, и четверо подручных демонов... Но наши всегда побеждают. Просто уходите вниз по лестнице, не пытаясь при этом биться со всеми сразу.

Артефакты

Все нижеприведенные вещи создаются гномом **Cromwell**, который живет в восточной части района Мостов.

Ankhneg — полная броня.

Что такое: броня с AC1.

Что требуется: 5.000 золота, панцирь анкхнега.

Где находится: у любого мертвого анкхнега, обычно в Windspear Hills.

Crom Fayer — молот.

Что такое: боевой молот, дающий запредельную (25) силу.

Что требуется: 10.000 золота, Crom Fayer scroll, Hammer of Thunderbolts, Gauntlets of Ogre Power, Girdle of Frost Giant Strength.

Где находится:

Crom Fayer scroll — у черного дракона в Temple Ruins;

Hammer of Thunderbolts — в секретной области с Mind Flayers в северной части канализации в районе Храмов. Ключ к секретной области находится у Tazok, подручного красного дракона;

Gauntlets of Ogre Power — берутся у Entu, воина-халфлинга, что живет на первом уровне Planar Sphere;

Girdle of Frost Giant Strength — находится у одного из рыцарей-демонов в подземелье Куо-тоа, что в Underdark.

Wave — алебарда +4

Что такое: алебарда, наносящая в 15% случаев дополнительный урон в 15 единиц.

Что требуется: 7.500 золота, Wave Shaft, Wave Blade.

Где находится:

Wave Shaft — берется у охранника в Astral Prison;

Wave Blade — отнимается у Price Villynaty в городе Sahuagin.

Mace of Disruption — палица +2.

Что такое: палица, обычно убивающая нежить с одного удара и препятствующая потере уровней опытности.

Что требуется: 7.500 золота, Mace of Disruption +1, руда Illithium.

Где находится:

Mace of Disruption +1 — находится в пруду крови, в убежище вампиров Bodhi;

Руда Illithium — дают в одном из квестов в районе Храмов (создание скульптуры).

Броня красного дракона.

Что такое: мощная броня с защитой от огня.

Что требуется: 5.000 золота, чешуя красного дракона.

Где находится: у красного дракона в подземелье Windspear Hills.

Броня черного дракона.

Что такое: мощная броня с защитой от кислоты.

Что требуется: 5.000 золота, чешуя черного дракона.

Где находится: у черного дракона в подземелье Temple Ruins.

Gesen Short Bow — короткий лук.

Что такое: лук, не требующий стрел.

Что требуется: 7.500 золота, Gesen Bow Shaft, Gesen Bow String.

Где находится:

Gesen Bow Shaft — в подземелье в доме кожевника (Tanner) в области Мостов;

Gesen Bow String — находится на второй этаже донжона Asylum в сундуке с охраной из трех големов.

Silver Sword — меч.

Что такое: меч, при каждой четвертой атаке, есть шанс мгновенно убить врага.

Что требуется: 7500 золота, Silver Blade, Silver Hilt.

Где находится:

Silver Blade — награда от капитана пиратского корабля в Brynnlaw после победы над главным бандитом;

Silver Hilt — у одного из нападающих в районе Доков githyanki, дается после приобретения Silver Blade.

The Equalizer — меч.

Что такое: меч, наносящий повреждения тем сильнее, чем дальше мировоззрение врага отстоит от True Neutral.

Что требуется: 7500 золота, Pommel Jevel, Equalizer Hilt, Equalizer Blade.

Где находится:

Pommel Jevel — на первом уровне самого первого подземелья, в спальне;

Equalizer Hilt — валяется в области с Mind Flayer, что в Underdark. Прямо рядом с темницей, в которой оказываются герои после пленения;

Equalizer Blade — выпадает из Elder Orb, в области с Beholder, что в Underdark.

BLAIR WITCH PROJECT VOLUME 2: COFFIN ROCK

Разработчик	Human Head Studios
Издатель	Gathering of Developers
Жанр	Adventure
Требования	PII-300, 64 Mb (PIII-500, 128 Mb, 3D уск.)

Вторая часть растянутой почти на два столетия легенды ведьмы из Блэр рассказывает о маленькой девочке по имени Робин, которая однажды ушла из дома в лес и не вернулась. Обеспокоенная бабушка побежала в город, где сразу же набрали спасательную команду из добровольцев. Но и они пропали спустя некоторое время. На следующий день девочка вернулась домой и рассказала, что видела Ведьму, которая хотела заманить ее в лес и съесть. Это завязка трагедии вымирающего городка в штате Мэрилэнд, красной нитью же через нее проходит тема судьбы молодого солдата из армии Конфедерации, который по странным обстоятельствам попал в водоворот событий и практически спас весь мир.

Сразу после того, как красный туман развеялся, к вам подойдет маленькая девочка и предложит свою помощь в качестве проводника по лесу. Не самое лучшее время сейчас выяснять, откуда и зачем она появилась в самой чаще, просто поверьте на слово и следуйте за ней. Перед тем как побежать за Робин Уивер, — так зовут девочку, — возьмите саблю, воткнутую неподалеку. Конечно, это не ружье из первой части и даже не топор пожарный, но на первый взгляд сойдет в качестве оружия.

Когда вы добредете до фермы на краю леса, встречать вас выйдет бабушка Робин и сразу предложит посильную медицинскую помощь. После того, как вы в обличье привидения встанете с кровати, выходите из комнаты и направляйтесь на кухню, где, свернувшись калачиком у камина, спит девочка. Рядом с ней возьмите со стола крест и отбейтесь им от излишне приставучих детишек. Продолжая распугивать привидений, выходите из дома и прогуляйтесь по окружающей территории, разглядывая темные пейзажи, тонущие в тумане.

Как только обойдете все конюшни, сеновалы и колодцы, возвращайтесь обратно в дом и подойдите к Робин. Злобный голос из камина с иностранным акцентом сообщит нерадостную новость: старуха из леса уже забрала с собой душу девочки и посягает на тело. Тут вы будете бессильны что-либо сделать, поэтому смиритесь с утренним плачем бабушки. Не знаю, почему, но она будет уверять вас, что единственный человек, способный вернуть девочку, — это вы и никто иной. Никакие рассуждения о небезопасном пути в одиночку не помогут, как-никак, вы обязаны ей спасением своей жизни, а долги надо возвращать.

Поднимитесь с постели и заберите со стола старый пистолет и пару обойм патронов к нему, затем посетите кухню и переговорите три раза с бабушкой, что-то готовящей на плите. Она посоветует перед выходом на боевое задание немного потренироваться с пистолетом на заднем дворе. Выходите на улицу и направляйтесь к коровнику и высокой каменной башне. Подобрав несколько обойм патронов, попробуйте сбить три банки на заборе. Едва вы справитесь с этим, день превратится в ночь, и настоящее поменяется с прошлым местами. Вы вспомните, или, если говорить точнее, снова переживете то, что когда-то уже имело место в вашей биографии. Во главе небольшого отряда, посланного в леса, чтобы отбить атаки

повстанцев и предотвратить грабеж мирного населения, вы окажетесь на ферме. Вроде все тихо, и ничто не предвещает боя. Но не тут-то было: из-за угла выбегает вооруженный серый человек с ружьем и так же быстро скрывается в коровнике. Скорее за ним.

Убив грабителя (лучше из пистолета), обыщите тело и возьмите небольшую фотографию, может, пригодится когда-нибудь. Остались еще двое, бродят где-то неподалеку и ищут чем поживиться на ферме. Показав им, кто здесь хозяин, вы вернетесь в настоящее, где срочно должны отправиться на встречу с Питером Дюрантом, местным историком. Кстати, старушка даст очень полезный совет — не участвовать в поисках вместе с командой из фермеров.

Им, как ей кажется, не удастся избежать ведьмы в лесу; в общем, ничего хорошего в их компании не предвидится. Поблагодарив за напутствие и выданные бутерброды (за ними надо в дом сходить), отправляйтесь в лес. По пути в городок вам встретятся три собаки не местного происхождения; хорошо, что их можно расстрелять издалека, не дожидаясь тесного контакта. Прибежав все-таки в город, вы увидите, что человек шесть уже приготовились к выходу на поиски. Среди них вы и найдете Питера Дюранта и пастора Ванса, они с явным недоверием к вашей персоне расскажут о легенде Блэра и вежливо попросят не мешать им в важном деле. Что ж, и слава Богу. А сейчас настало время еще раз окунуться в тревожное прошлое.

Первым делом подберите несколько обойм патронов со стола и переговорите с генералом. Вам как единственному ветерану в радиусе двухсот километров будет поручено сверхважное дело: не так давно разбросанные войсками союзника повстанцы окончательно озверели от холода и голода и принялись грабить все фермы в округе. Форменное безобразие! Набрав небольшую команду из добровольцев-рекрутов, отправляйтесь в свое долгое путешествие по краям и весям штата. А сейчас сделайте паузу и вернитесь назад в настоящее. Дюрант заметил ваше «отсутствие» и поэтому, как человек добрый и порядочный, предложил войти в дом и выпить чашечку чая. Заодно он расскажет о Ведьме, гоблинах и лесе. Узнав все последние новости о проделках мисс Кедвард, ритуалах индейцев и привидениях (надо задать три вопроса), приготовьтесь к посещению нового места — недостроенной железной дороги, где, по словам Питера, давно промышляет дух умершего солдата. Обязательно сохранитесь, проверьте здоровье и поблагодарите молодого историка за бескорыстно отданный амулет от нечисти. Когда вы найдете железную дорогу, проверьте все загоны для скота на предмет лишних обойм, а потом пройдите по путям направо и возьмите в будке обходчика фонарь. Готовьтесь к очередным временным глюкам.

Проведя свой небольшой отряд до отчего-то целой колеи, займите оборону и мужественно встретьтесь лицом к лицу с врагом в количестве шести человек. Повстанцы будут отстреливаться, но особого вреда вряд ли нанесут. Как и везде, действует тактика перекладывания основных противников на напарника. Вы же в это время можете проветриться где-нибудь в сторонке или выманить глупого врага под перекрестный огонь, тут главное — перемещаться быстро с места на место и не застревать в кустах или дверях. Вот и все — бой продлится не больше пяти минут, а потом назад, к главному повествованию. Очнувшись от глубокого обморока, вы поймете, что все это время за вами наблюдал (наблюдал ли?) огромный человек с клюкой. Раньше вы его никогда не видели, поэтому самым логичным было бы поздороваться и представиться. Оказывается, Старик слеп почти от рождения, живет бобылем в глухом лесу на заброшенном кладбище. Узнайте о нем побольше и напроситесь зайти в гости когда-нибудь, интересно ведь, чем он питается, как деньги зарабатывает и как может жить в одиночку. Разговор прервет появившаяся неизвестно откуда Робин, пробежавшая мимо в лес. Быстро прощайтесь и следуй-

те за ней, отбейтесь от материализовавшихся в воздухе двух призраков, у каменной стены подберите Твану и следуйте за мелькающим между деревьев белым платьем Робин.

В лесу, окончательно убив парочку-другую призраков, нос к носу столкнетесь с одной из подражательниц Ведьмы — местной сумасшедшей бабкой, находящейся на грани истощения, зубы так и торчат во все стороны. Она, движимая, видимо, исключительно чувством голода, накинется на вас и не оставит ни одного шанса на выживание. Если вы только не схитрите. Обогните бабульку и подберите с земли ожерелье. Сделать это исключительно сложно, потому что со всех сторон нападают призраки-дети и всячески отпихивают вас от нужного предмета. Стоит поднять украшение, как крест, когда-то подобранный в доме бабушки Робин, засверкает всеми цветами радуги, и в него вернется магическая сила. При помощи реликвии разберитесь с детишками и принимайтесь за Ягу; она под действием креста согнется и на долю секунды потеряет возможность регенерить здоровье. А нам это только и нужно — крошите ее, не теряя драгоценного времени, саблей и пойте псалмы на всякий случай... После ее смерти вы сможете продолжить поиски Робин. Следуйте совету старого слепого и шагайте вдоль ручья, тем более что сама Робин просит вас об этом. Стоит вам подойти к разрушенному мосту, как воспоминания нахлынут, и реальность исчезнет в вихре...

Спокойное пламя костра вырывает из тьмы кусок палатки и несколько рядом стоящих деревьев, странные звуки наводняют лес, но все в целом спокойно. Пока вы пишете письмо своей любимой, один из рекрутов решит прогуляться и проверить окрестности. К сожалению, вы видите его в последний раз — стоит тому наступить на мостки, призрачная рука стащит его в быструю воду. Справиться с вылезшими руками утопленников можно только одним способом: поймайте момент, когда напарники нейтрализуют две руки, сразу после этого добейте последнюю. Времени мало, как и патронов, поэтому постарайтесь не медлить с выбором цели. Как раз настало то прелестное мгновение возвращения в настоящее. Уже в роли Лазаря шагайте по левой тропинке до тех пор, пока не наткнетесь на поисковую экспедицию. Как это ни странно, никто из них ни разу не слышал о слепом иммигранте по имени Стаубен, зато после них останутся странные вонючие палочки — подбирайте, пригодятся. Настало время углубиться в лес и показать всем этим палочным созданиям, большим и маленьким, кто тут железный дровосек. В качестве основного орудия расправы советую выбрать саблю, она и патронов не тратит на бесчисленные толпы монстров, и скоростью обладает приличной. Некоторых вы убьете с первого раза, а другие (большие) обладают чудесным даром возвращаться к жизни. И еще одно напутствие — не наступайте на маленькие зеленые кучки.

Пройдет немало часов кровопролитных и щепочных сражений, прежде чем вы окажетесь у костра, пребывая в полном спокойствии. Если не ошибаюсь, то это двадцать четвертое октября, вы продолжаете свое бесконечное письмо-дневник, кто-то из солдат чистит ружье, Мозлей натирает свою любимую трубу — чем не идеальная картинка для учебника по американской истории? Тем, что через секунду на вас нападет целый отряд солдат-призраков, выросших словно из-од земли и посеяв ужас в сердце каждого живого. Один из рекрутов не переживет атаки и сам вскорости превратится в ходячего мертвеца, а пока подберите упавшую трубу и продолжайте бой. Где-то придется отступать, где-то сломя голову рваться в атаку и побеждать превосходящие силы врага... в конце концов вы попадете на странную поляну с большим деревом. Ветви его увешаны странными мешками, немного напоминающими кожаные мешки с внутренностями. Некоторые еще шевелятся! Пора прекращать такое безобразие, тем более что колючки перегородили путь и не собираются выпускать никого с импровизированного ринга. Перестреляйте мешки и всех убиваемых монстров, а потом продолжайте искать Робин.

Если вы с большим трудом справились со всей нечистью в первой части леса, то дальше идти просто не имеет смысла. Такого количества Палочников, призраков, собак и прочих эманаций Демиурга на квадратный метр я еще не встречал. Тем более что запасы Тван резко пойдут на убыль, а новых никто подкидывать не собирается. С патронами еще хуже. Где-то посередине пути вы наткнетесь на недорубленное дерево с валяющимся рядом топором. Подбирайте инструмент и закончите вырубку леса в небольших масштабах, так вы переберетесь на другой берег — на верную погибель. Если вы все-таки выжили какой-то дикой случайностью, то встретитесь снова со слепым стариком, закапывающим (или выкапывающим) могилу. Наступает время бешеных скачек между временными параллелями: то вы лейтенант, бегающий за перепугавшимся рекрутом; то снова Лазарь, убивающий собак и выкапывающий трупы из могил; снова солдат; и сразу Лазарь. Практически ничего не понятно. Когда последние воспоминания уйдут в прошлое, добейте бегающих вокруг собак и подберите куклу, лопату и руку трупа. Похоже, что здесь все. Инвентарь теперь больше напоминает котомку жреца Вуду. Продолжаем искать девочку.

Впереди непролазная чаща с костяными руками и мерцающими во мраке глазами фиолетового цвета, бесчисленное ведьминское отродье, от которого добра не жди. Если выражаться проще — подбирайте ВСЕ патроны и Тваны, старайтесь идти на север и никуда не сворачивать, беречь драгоценное здоровье и наслаждаться чистым воздухом. Тропинка, иногда исчезающая под листьями, иногда выползающая под тусклый свет солнца, приведет вас к Гробовой скале, где вот-вот начнется таинственный ритуал. Злобный демон, вселившийся в Робин, договаривается о чем-то со Staубеном и грезит о мировом господстве. В общем, обычная сказка, прослушайте ее всю и подберитесь поближе так, чтобы заметили.

Прямо сейчас спасти Робин не удастся, как ни старайтесь: невидимое защитное поле не пустит вас за границу круга. Чтобы снять его, придется разыскать четыре зеленых каменных надгробия и уничтожить их. Они больше похожи на высокие кучки аккуратно сложенных камушков с зеленоватой мерцающей подсветкой, причем каждый охраняется ребенком-призраком. Три из них расположены за рекой (попасть туда можно при помощи топора и нависшего над рекой дерева), последняя — слева от Скалы. Начинать очень рекомендую с самой дальней, а четвертую оставить на закуску. Уничтожаются призраки и тушатся кучки при помощи определенных соответствующих предметов: лампы, ветки, трубы и руки. Не обращайте внимания на безумные вопли демона — главное успеть все сделать за короткое время и спасти Робин. В качестве талисмана-оберега отлично подойдет найденная на кладбище кукла; только вложите ее в руки девочки, и демон с проклятиями вернется к себе в ад. Осталось разобраться с последним персонажем — Стаубеном, тем временем превратившимся в огромного монстра и сбежавшего в водопад за Скалой.

Бегом за ним, тем более что имя вы свое вспомнили: Роберт Макнихол. А для настоящего солдата и героя больше ничего не нужно, ну если только аптечек парочку... В подземном лабиринте уничтожьте детишек святым крестом; после их смерти откроется портал в другую зону, шагайте по нему до тех пор, пока не окажетесь в подвале странного дома. Уж не Растина ли Парра? Здесь и детский шепот, и горящий очаг... Если в этом доме кто-то и есть живой, то таким обратно не выйдет. В данном случае это касается слепого старика-монстра.

Поднимайтесь на верхний этаж и заканчивайте свое правое дело. В конце концов вы очнетесь в уютной постели, бабушка Робин принесет завтрак и скажет, что вы на пути к выздоровлению, что все хорошо... Странный и до обидного непонятный конец. К чему тогда было бегать, как заведенному, по лесу, или это очередное смещение во времени?

Алан Берновский (alan@online.ru)

BLAIR WITCH 3: ELLY KEDWARD TALE

Разработчик	Terminal Reality
Издатель	Gathering of Developers
Жанр	Action/Adventure
Требования	P-233, 64 Mb, 3D уск. (PII-500, 128 Mb, 3D уск.)

Двести с лишним лет назад колонисты, осваивая центральную часть Америки, ныне Мэриленд, нашли прелестное место у ручья, тихое и спокойное. На собрании двадцати семей было решено основать здесь город и назвать его Блэр. Ему предвещали богатое будущее, процветание и приток новых поселенцев, в которых, кстати, нужды не было — сюда приезжали люди, наслышанные о кусочке лесного рая. Со второй волной колонистов в Блэр приехала ирландская эмигрантка, поселившаяся неподалеку от границы города. Она жила в одиночестве, возделывала небольшое поле и изредка лечила жителей при помощи трав и настоек из кореньев. Однажды, не знаю зачем, она позвала к себе в домик несколько маленьких детей и уколола каждого иголкой в руку. Перепуганные дети, прибежав домой, все рассказали родителям, а те похватали топоры и вилы, бросились к девушке и объявили ее ведьмой. Такое в те времена случалось повсеместно: по стране широкими шагами топала коваными сапогами Охота на Ведьм, хватала невиновных и виноватых, затем топила, жгла и варила их в масле.

Жители Блэра оказались не такими кровожадными, просто раздели девушку и привязали к дереву в лесу (в ту пору случилась самая жестокая зима). На следующий день у дерева никого не было, люди пожали плечами и списали все на диких зверей, а зря. Прошло какое-то время и неизвестно куда пропали дети, которые имели неосторожность выдать Ведьму, потом исчез судья. В панике многие уехали из города, бросив нажитый годами скарб, а оставшиеся решили действовать. На поиски пропавших без вести были отправлены две команды спасателей: одна вернулась без ожидаемых результатов, вторая была найдена распятой и выпотрошенной на Гробовой скале в чаще леса с вырезанными на телах рунами.

Игра начинается с того, что Джонатан Прай вслух зачитывает свое письмо, которое только-только закончил. Оно адресовано священнику из Балтимора, штат Мэриленд. Настало время вернуться в небольшой городок Блэр и выяснить некоторые моменты, связанные со слухами о колдовстве. Когда попадете в город, не теряйте понапрасну времени и обойдите все дома. К сожалению, все давно закрыто. Убегающие в спешке селяне побросали все вещи, деньги, лишь бы скорее унести ноги от проклятого места. Вы как раз встретитесь с одной женщиной. Побеседуйте с ней и выслушайте очень неприятное предупреждение касательно ведьмы. Идите дальше, остановитесь у церкви и станьте к ней лицом. Вам нужно войти в дом, что находится справа. Здесь вы встретите Джона — местного судью. Он расскажет о последних происшествиях и сообщит, что в камере сейчас находятся два подозреваемых в колдовстве — алкоголик и Элизабет Стайлер, местная ведьма. Чтобы окончательно развеять ваши сомнения насчет магии и прочих непонятных штук, он предложит посетить одну достопримечательность — Гробовую скалу — и познакомиться со священником Хайл Гудфеллоу.

Перед тем как уйти из зала суда, возьмите ключ от тюремной камеры и список пропавших людей со стены. В церкви войдите в комнату священника через белую дверь и расспросите Хайла о Келли Эдвард. Затем выходите через заднюю дверь и обойдите здание кругом. В тюрьме подойдите к камере с женщиной и используйте ключ судьи. Хиррум Хитоу, местный пьяница, наотрез откажется рассказывать что-либо без предварительного опохмела. А кувшин виски, способный помочь делу, он забыл в своем сарае. Скорее всего, придется за ним сбегать... С девушкой даже лучше и не разговари-

вать — зачем будить спящую? Лучше сходите за выпивкой. Сарай находится сразу за зданием суда, у входа вас уже ждет какая-то бешеная собака, охраняющая хозяйский кувшин, поэтому придется убить ее. Не забудьте взять список пропавших без вести в одном из стойл перед выходом, и еще один будет висеть на дереве между судом и сараем. Возвращайтесь в тюрьму к пьянице.

Он примет свою дозу и довольным голосом поведает байку о Келли Эдвард, которую не так давно выгнали из города, и по секрету сообщит, что у нее хватит магических сил отправить всех жителей прямиком в ад. Тут подаст голос из соседней камеры и девушка — толкового ничего не услышите, но получите предупреждение не ходить к дому Келли, мол, места там нечистые. Видите, как интересно письма на полу ее камеры лежат? Быстрее выходите из тюрьмы — лес уже давно ждет вас.

Пока никуда не сворачивайте, идите по вытоптанной тропинке мимо мертвецов. У большого дерева поверните налево и перейдите небольшой мостик, переброшенный через реку. До скалы осталось совсем немного: пять минут по большой дороге до очередного лесного гиганта, где надо повернуть направо. Еще раз пересеките реку по деревянному мосту и на перекрестке выберите правую дорогу. До места назначения уже рукой подать.

Чтобы прервать ритуал как можно скорее, перестреляйте всех восставших из мертвых духов и зомби. Как только последний из них рухнет поверженным на землю, подойдите к маленькой девочке и освободите ее. После этого возвращайтесь в церковь и поговорите со священником, расскажите ему о спасении девочки. В качестве награды вам выдадут ружье и поведают легенду о великом Святом, похороненном на местном кладбище с реликвией чудодейственной силы. Чтобы получить Орудие Господа в свои руки, вам придется воскресить священника и силой отобрать у него магический крест. Когда закончите разговор, выйдите на улицу и разыщите кладбище, потом встаньте у ворот и громко прочитайте старый пергамент. Дело осталось за малым — перестрелять всю нежить и самого большого Демона.

Снимите с трупа реликвию и возвращайтесь с победой в церковь, священник научит вас ею пользоваться. Еще раз навестите Стайлер в тюрьме, она попросит вас сходить к ней домой и разыскать книгу с заклинаниями. В нее вложена карта леса, по которой очень легко найти домик Элли Кедвард. Возьмите ключ и идите вдоль кладбища, пока не наткнетесь на старую серую развалюху, накренившуюся набок. Как войдете, сразу включите переносную лампу, чтобы лучше видеть ловушки в темных углах и коридорах. В комнате с магическим кругом на полу, свечками и черепами возьмите старую книжку, она где-то за мебелью валяется. Только учтите, что просто так вам ее не отдадут: откуда-то появится большой монстр, убийство которого — дело не из легких. Слава Богу, всегда можно воспользоваться пробирками с живой водой. Возвращайтесь в тюрьму и отдайте девушке так нужную ей книжицу, а взамен получите коробочку для выживания в темном лесу. Что-то вроде набора юного скаута. Настало время охоты — проверьте здоровье, боезапасы и бегите в лес, откуда мало еще кто вылез.

Как только вы ступите на опавшую листву погибающего леса, из-за деревьев навстречу выйдет Белый Волк — как ангел из адовой пасти. Не стоит убивать его, просто следуйте за ним и не отставайте — это добрый знак. Через пару минут вы окажетесь (минуя лабиринт и монстров) у старенькой избушки, даже не избушки, а тростникового шалаша. В нем живет индейский шаман, который знает в этом лесу каждую веточку, понимает древнюю магию и предлагает помощь в праведном деле. Поговорите с Асгайей, и он поведает легенду о народе Хекайтомиксов, когда-то живущих на этой земле. Окажется, что Черные призраки забирают души неверных в качестве жертвоприношений. Избавиться от них можно только одним способом: посетить и соединить в одно целое три параллельных мира, для чего придется спасти еще парочку детей. Довольно странная связь, но нам не выбирать, т. к. никто мнения нашего не спрашивал и не собирается. Давайте отправляться в дорогу, все равно старенький дедушка увлекся своим бредом. Чепуха все это — никаких Черных призраков и, как их там, Фумитоксов не существует... наверное.

Выходите из хижины и идите по дороге, на первом перекрестке поверните налево, потом еще раз налево и дойдите до большого дерева. Все остальные повороты тоже уведут

вас налево, и так до тех пор, пока не найдете тропинку к домику Элли. Чтобы удобнее было идти, почаще сверяйтесь с картой и подбирайте все обоймы. Путь впереди нелегкий, много поворотов и мертвяков. Когда найдете домик, безбоязненно заходите в него и сохраняйтесь у двери в подвал. После этого попробуйте открыть дверь, но призрак Кедвард возникнет прямо перед вами и пошлет куда подальше: мол, неверующих и напуганных в магический чертог не пускают. Пока не обретете нужные качества, даже не пытайтесь приближаться к священным землям. Что ж, отправляйтесь за мужеством и верой.

По карте возвращайтесь к Асгайе в шалаш и бейте челом в знак смирения. Тогда смилостивится старый индеец и выдаст вам магический амулет-талисман — куклу Вуду. Ею можно на расстоянии засекать присутствие враждебных элементов и прочей темной гадости. Вот теперь при полной боевой выкладке возвращайтесь к Элли Кедвард и начинайте ломиться в дверь. На этот раз демон не будет настолько добрым и попробует убить вас. Обороняйтесь как можете, потому что от исхода схватки зависит жизнь маленького индейского паренька, запертого в подвале. От него вы получите талисман Орла, который позволяет хозяину перемещаться на очень большие расстояния за считанные секунды. И это еще не все — у выхода вас поджидает Асгайя, прибежавший, видимо, на шум драки. Он снабдит вас парочкой добрых советов по поводу проникновения в измерения демонов и духов, после чего выдаст первый ключ и заклинание восстановления. Используйте карту, чтобы добраться до ворот, на месте примените твану на скале — и путь мгновенно откроется.

В другом измерении без поддержки вы не останетесь, практически сразу встретитесь с Асгайей. Он вас морально успокоит, заявив, что если вы умрете здесь, то и в реальном мире оставшееся тело немедленно погибнет. С таким напутствием продолжайте свой путь. А он на самом деле не такой легкий: все, что вы встречали раньше, ерунда по сравнению с этой армией злобных голодных зомби. Накачавшись анаболиками и прочей химией, доведите уровень здоровья до максимума и попробуйте пересечь мост. Не расслабляйтесь — через несколько метров будет второй мост, тоже опасный и труднопроходимый. Теперь осталось совсем немного. Пройдите по тропинке и войдите в темную пещеру, зачем туда — пока не знаю, но сохраниться не помешало бы. В норе к вам придет ощущение так называемого дежа вю, или мы здесь когда-то были... Если точнее, то это будет очередное спасение индейского ребенка — маленькой девочки. Чтобы хоть как-то отблагодарить вас за потраченное время, здоровье, патроны и проявленную доброту, наконец, она подарит магический талисман.

Забирайте девочку с собой и пробуйте отыскать выход из пещеры, просто наводненной нечистью и всякой дьявольщиной. Естественно, это надо сделать быстро и максимально безопасно для спутника. Дорога перед вами неожиданно оборвется, и вы остановитесь у разрушенного временем моста. Преграда, конечно, не ахти, но перебраться на другой берег в другом месте не получится. Настало время использовать твану Орла, позволяющую левитировать пару секунд. С ее помощью перелетите через развалины и приготовьтесь отразить атаки неизвестно откуда прилетевшего монстра. Ему, видимо, не понравилось, что воздушные просторы покоряет еще кто-то, кроме него. Отмахайтесь от птички и освободите Хино и, самое главное, магический жезл, который перенесет вас с девочкой обратно в реальный мир.

Когда первое измерение покорится вам, сохранитесь и приготовьтесь к большому докладу на тему жития духов в другом мире. В церкви побеседуйте со священником и Джоном. Последний вспомнит, что Элизабет очень хотела с вами поговорить и ждет вас у себя. Стайлер будет много что рассказывать, но самое главное — уловить тот момент, когда речь зайдет о втором измерении, Демоническом. Попасть туда еще сложнее, нежели в Спиритический, для этого вы должны найти и внимательно осмотреть Великое Дерево, что произрастает в лесу от начала времен. Конечно, нужная точка будет нанесена на карту, поэтому найти ее труда не составит. Снова углубляйтесь в лес и ищите заветное место. Снимите с лесного гиганта мешочек с заразой и, держа его подальше от себя, дабы не заразиться, возвращайтесь назад к Элизабет. Считайте, что пропуск получен, только вот объясните это наседающим изо всех дырок зомби — они

наотрез отказываются пропускать вас живым. Стайлер поменяется с вами защитой от демонов на мешочек и объяснит, как попасть в это страшное измерение. Хиррум же покажет где найти кости усопшего человека для ритуала.

Используя карту, отыщите Священное кладбище индейцев и попробуйте отвоевать Медвежий талисман. Охранять его будут кучка полуразложившихся товарищей и парочка Палочников. Чтобы избавиться от последних, сделайте так: раздолбайте одного из них на кусочки и, не теряя времени, убирайте оружие и руки и подбирайте мерцающий огонек. Как только монстр лишится своего сердца, он сгорит ярким пламенем. После окончательной победы ветви раздвинутся и путь освободится, можно двигаться вперед. Конечно, далеко вы не уйдете — поперек дороги встанет странное существо под названием Матт-анн-тоте. Уверяю, он настолько же крут, как и его имя. Советую согласиться с ним, а то в ярости он ужасен и способен порвать любого за секунду. А так еще пару минут проживете. Если — а бывает и такое — вы выиграете схватку, то получите в безраздельное владение горстку индейских косточек. Будьте готовы к очередной атаке мертвецов.

Перед тем как покинуть лес и вернуться в городок, забегите к Асгайе и расскажите последние новости, заодно выпросите заклинание грома. Индеец добрый, он вам что угодно за просто так отдаст, главное — попросить добрым голосом и мотивировать получше. Итак, поблагодарите Асгайу и поспешите на встречу со священником у церкви. Отец Гудфеллоу поделится заклинанием для изгнания нечистой силы, а Джона опять пошлет к Элизабет. Повторы начинают немного раздражать... В тюрьме подойдите к Стайлер и отдайте ей косточки, из них она сделает твану Силы для внедрения в демонический лагерь. В нагрузку вы получите и заклинание вызова черного волка. Перед большой дракой побеседуйте с Хиррумом, подкрепитесь и выходите на улицу.

Вход в дом демонов вам укажет черный волк гигантских размеров, просто бегите за ним, не обращая внимания на что-либо происходящее вокруг. В конце концов зверюга остановится и превратится в Тавискару — грозное живое оружие, желающее убить вас. После смерти оборотня зайдите в каменную арку и примените выданную недавно твану. В новом измерении вам в основном будут противостоять скелеты собаки и уже приевшиеся зомби — практически ничего нового. Сразу за мостом отразите волну нападающих скелетоидов и прочих, потом подберите оброненный кем-то золотой череп. Интересно было бы взглянуть на этого индивидуума... Продолжайте движение и приготовьтесь к очередному спасению маленьких граждан города Блэр. А спасать будем от Жреца зомби и от десятка восставших скелетов. Мальчик дорог вам в основном тем, что хранит талисман Гомойдоха, увеличивающий силу владельца в несколько раз. Отберите у него эту опасную игрушку. Заодно прихватите второй черепок, а всего их надо найти пять штук.

Применяются эти находки у разводного моста в качестве ключа. Установите все черепа на пьедесталы, и секция моста немедленно встанет в нужную позицию. Очень осторожно пройдите по мосту и откройте Ворота Демонов. Идите прямо и у второй двери под названием Черепная примените твану силы. Только так вы сможете сдвинуть тяжелейшие створки. Дело наконец-то дошло до большой драки с очень важным типом из армии демонов. Зовут крепыша Баал, напоминает эскимосское название медведя... Причем он выйдет не один, за ним будут бежать в большом количестве простенькие, но от этого не менее гадостные скелеты. Не знаю насчет всех скелетов, но убить Баала важно в первую очередь. После его кончины на ринг выйдет главный Босс Хекайтомикс, который расскажет замечательную байку о смерти Прайя. Сцена вторая: явление Асгайи. Старый индеец пожертвует свою жизнь ради воскрешения Прайя — события разворачиваются с бешеной скоростью!

До конца совсем чуть-чуть: вам дадут ровно триста секунд, чтобы покинуть измерение демонов перед его гибелью. Считаю, что времени вполне достаточно для неторопливого преодоления большого количества мостов и прочих препятствий. А на выходе ничего хорошего — Хекайтомикс овладел душой и телом Стайлер и выглядит вполне готовым к решающей схватке. Доставайте заветную книжицу изгнания демонов и приступайте к богоугодному делу. Бой не будет долгим, но благодарные потомки вас не забудут и запомнят лучшим Истребителем демонов.

Александр Лашин (alex@totalmetal.com)

CHAMPIONSHIP MANAGER 3 SEASON 2000/01

Разработчик	Sports Interactive
Издатель	Eidos Interactive
Жанр	спортивный менеджмент
Требования	P-133, 16 Mb (P-233, 64 Mb)

Обойдемся без вступлений. Материал, который вы в данный момент бегло просматриваете (внимательно читать будете позже), представляет собой не что иное, как сборник полезных советов для тех, кто в первый раз в жизни сел за игру из серии Championship Manager. Подчеркиваю, для новичков! Так что профессионалам и спецам просьба не заваливать мой почтовый ящик обвинениями в банальности советов — банальны они только для вас. А есть те, кому они необходимы. По крайней мере, мне хотелось бы так думать. Итак, приступим.

Совет первый

Обязательно скачайте с официального сайта игры (www.sigames.com) патч. Местами игра весьма глюкава, и если вы не хотите понапрасну тратить нервы, то патч вам просто необходим.

Выбор команды

Рекомендация: включайте как можно больше чемпионатов. Желательно, конечно, все, но уж никак не меньше шести. Только в этом случае в игре будет задействован полный набор тренеров и игроков, будет больше возможностей поруководить какой-либо сборной — как итог, просто будет интереснее играть.

При выборе команды смотрите в первую очередь на ее президента (chairman), а конкретно на его показатель Patience. Если он ниже 13-ти, то лучше эту команду не берите. Например, у президента «Ювентуса» Patience = 1, так что при малейшем поводе для недовольства он увольняет тренеров, а это вам на данном этапе совершенно не нужно. Также не стоит брать команды вторых-третьих дивизионов — играйте лидерами вроде «МЮ», «Ливерпуля» или «Пармы». А приводить «Дарлингтон» к победе в Лиге Чемпионов будете позже. Кстати, «Парма» в некотором смысле даже лучше, чем «Манчестер», объяснение — чуть ниже.

Не совсем честным способом можно получить в свое распоряжение и какую-нибудь сборную. Во время выбора команды нажмите на национальность игрока, и окажетесь на экране сборной команды. Жмите Take Control, но помните, что в случае, если вы не пропатчите игру, она начнет дико глючить. Через пару игровых дней вы обнаружите себя в составе тренерского штаба какого-нибудь захудалого клуба предпоследнего дивизиона в роли... тренера. Не менеджера, а именно тренера, то есть coach'a. (Кстати, я предпочитаю использовать западную терминологию — то есть тренерами называть тех, кто тренирует игроков, а не тех, кто руководит командой.) Я вас предупредил.

Тренировка

Сразу же после того как вы получили в свое распоряжение команду, идите в меню тренировок и создавайте новый вариант тренировки: все на Medium, Skills и Shooting — Intensive, Goalkeeping — None. После чего всем игрокам до 23-х лет на-

значайте именно этот вариант. Старшим пойдут заранее заготовленные разработчиками варианты, защитникам — General, Полузащитникам и форвардам — Skills.

Хинт второй. Выберите в меню View — Attributes, тогда выросшие в результате тренировок показатели будут зеленого цвета, упавшие — красного. Если красных будет многовато, значит, вам нужно либо избавляться от игрока, либо искать нового тренера. В качестве подходящих кандидатур на места новых тренеров рекомендую Bob Clayton и Richard Stacey — в начале игры нигде не заняты, но staff действительно классный.

Хинт третий. Показатели «Judge Ability» и «Judge Potential» нужны не только скаутам, но и тренерам. Чтобы выбирать, кого имеет смысл тренировать, а кого, увы, нет. Учтите это.

Основа и резерв

Резервную команду можно отдать Assistant manager'у и отправить в нее всех, кто не проходит в вашу основу. Лучше, если в резерве у вас будут преимущественно молодые игроки, посему посредственных ветеранов лучше сразу выгонять из команды (Release On A Free). Только учтите одно — у всех, кто играет в резерве, squad status должен стоять «backup player», «hot prospect for future» или «decent young player», иначе через некоторое время футболисты начнут возмущаться. В крайнем случае — Squad Rotation, но тогда футболист должен хоть иногда появляться в основе.

Выбирая состав на матч, ориентируйтесь, во-первых, на скиллы игроков (см. врезку №4). Во-вторых, на текущую мораль футболистов. В-третьих, на Form и, в четвертых, на Condition.

Form — это оценки, которые футболист получал в последних матчах. Таким образом, даже суперзвездного вратаря с Form = 4-5-6-4 на финал Лиги Чемпионов лучше не ставить. Есть немалая вероятность, что ничего хорошего из этого не выйдет.

Но основные показатели — это, конечно, скиллы и мораль. Причем замечена закономерность: игрок уровня выше среднего с хорошей моралью играет, как правило, лучше, чем суперзвезда, находящаяся в глубокой депрессии.

Отсюда правило — на выездные и особо важные матчи ставить тех, у кого лучше мораль, при условии, что они не намного хуже по показателям. Поднимать моральный уровень можно домашними матчами и выходами на замену в выездных.

Игроков с Condition меньше 70% — максимум — выпустить на замене в середине второго тайма. Но, по большому счету, пользы от таких мало.

Есть еще пара комментариев по части состава. Если вы играете с двумя нападающими, то постарайтесь, чтобы они соответствовали друг другу. Пример — клуб Leeds United. Mark Viduka не очень быстр, плоховат в кроссах и игре головой, но он достаточно сильный и выносливый и неплохо бьет по воротам. Его партнер по нападению Harry Kewell — полная противоположность. Вместе они составляют убойную пару форвардов.

Впрочем, есть и второй совет, отчасти противоположный первому. Основные характеристики форвардов (скорость, ускорение и пр.) должны быть примерно одинаковыми. Комбинируя два принципа, получаем универсальный метод: скорость, сила и выносливость должны быть примерно равными, а скиллы — дополнять друг друга.

И еще. Обязательно учитывайте прогнозы погоды — выставлять в дождь игрока с низкой Stamina или Ball Control нельзя (если, конечно, вы не мазохист).

Тактика

Если вы играете не очень сильной командой, то общий настрой на игру (играть от атаки/обороны) зависит от того, играете вы дома или на выезде. Дома, как известно, играть проще, посему можно больше использовать атакующие построения. На выезде атаковать как правило бывает сложнее. Но поскольку команду вы выберете сильную, то это пока не принципиально.

Есть три варианта: играть от обороны, в сбалансированный футбол или от тотальной атаки. Последний вариант особенно хорош для богатых клубов, у которых много игроков, умеющих хорошо забивать. Впрочем, фаворитам низших дивизионов это тоже подойдет. Но пока — общие разъяснения.

Пункт первый — настройки в Team Instructions.

Passing. Бывает четырех видов. Direct — быстрое развитие атаки и не очень аккуратные пасы. Игрокам необходимы хорошие уровни Passing и Creativity, а тем, кто будет непосредственно участвовать в атакующих действиях, — Pace и Flair. Long Ball — футболисты просто забрасывают мяч форварду, и что он с ним делает — исключительно его проблемы. Играть можно, но у нападающих должны быть высокие Strength, Anticipation и Heading. Short — ваши игроки будут пытаться сериями коротких пасов раскачивать оборону неприятеля. Нужны выносливые игроки с хорошими Passing и Off The Ball. Mixed — оптимальный вариант. Все вышеперечисленное применяется в зависимости от ситуации. Один минус — требования к футболистам соответствующие всем стилям сразу.

Tackling рассматривать не будем, там все ясно. Один момент: на предсезонные товарищеские матчи лучше ставить Soft, чтобы игроки не нахватали карточек и не пропускали первые матчи чемпионата.

Offside Trap — создание искусственного офсайда. От защитников требуются отличные Stamina, Condition, Anticipation и Positioning. Естественно, имеет смысл лишь при игре в линию.

Counter Attack — игра на контратаках. А в Championship Manager 3 от нее гораздо больше пользы, чем в предыдущих частях. Если соперник заведомо сильнее вас, то игра на контратаках имеет смысл. Требуется хорошая оборона и быстрые выносливые форварды.

Men Behind The Ball — тактика, настроенная на то, чтобы соперника, владеющего мячом, встречали все десять ваших полевых. Необходима в случаях, когда соперник намного сильнее вас или если вам ни в коем случае нельзя пропускать.

Дальше. Всегда смотрите рейтинг рефери на ближайший матч и никогда не ставьте Hard Tackling, если судья Harsh или Strict. Попросту наберете горчичников, только и всего.

Несколько советов, которые реально действуют в CM 00/01.

Если у игроков соперника не очень хорошо с Bravery, приставьте к ним громил-костоломов вроде Дэвида Бэтти. Атакующим игроками лучше отключать Pressing — чтобы они не ошивались возле соперников и, когда у них окажется мяч, имели больше простора для действий. Если у вашего форварда или Defensive Midfielder'а хорошо с Dribbling, Technique и Strength, но плоховато со скоростью, поставьте ему Hold Up The Ball. Используйте прессинг постоянно только тогда, когда все ваши игроки очень выносливы. В противном случае к концу матча у вас могут возникнуть проблемы.

Матч

Здесь советов будет немного. Первый и основной: в важных матчах включайте среднюю скорость, чтобы уследить за всеми сообщениями. Если играете против аутсайдеров, можно и по максимуму.

К суперзвездам соперника (вроде Ширера, Дель Пьеро или Вьери) лучше приставлять двух персональных опекунов — защитника и полузащитника. Если полузащитник соперника часто прибегает в вашу штрафную — пора приставлять к нему своего DM'а. Если есть сообщения о том, что вашему форварду не хватает пространства для хороших ударов, значит, защитники слишком хорошо его закрывают и лучше выпустить вместо него кого-нибудь с более высоким Off The Ball. Если ваш игрок слишком часто спорит с судьей, выбивает мяч за поле и т. п., меняйте его или поставьте ему Tackling = Soft.

Если защитник соперников получил желтую карточку, это означает, что в его зоне можно усилить натиск: в отборы вступать он будет уже не так интенсивно. Если в сообщении говорится, что ваш игрок «taken a knock», это означает, что он получил небольшое повреждение и его лучше заменить.

Мораль

Как сделать так, чтобы игроки были всегда довольны свои существованием? Вот как.

Если у игрока в Squad Status стоит Important Player, то это означает, что он должен постоянно играть в основе.

Старайтесь реже менять Squad Status футболистов — это действует им на нервы.

Если вы приобрели молодого игрока и подписали с ним пятилетний контракт на 5000 фунтов в год, а через три года он стал у вас капитаном и основным бомбардиром, то контракт надо подписывать заново — уже на соответствующую сумму. Это гарантия того, что футболист захочет остаться у вас и в дальнейшем.

Не пытайтесь сделать вратаря из форварда — ничего хорошего не получится.

Очень плохо, если игрок не владеет языком, на котором разговаривает большинство тренеров и остальных игроков. Если он вообще не может ни с кем разговаривать — вообще беда. Впрочем, полный абзац наступит, когда выяснится, что у футболиста к тому же и низкий показатель Adaptability (скрытая характеристика, которая видна только при использовании встроенного редактора).

Бывает, что некоторые футболисты на дух не переносят друг друга, но выяснить сие можно только методом научного тыка — игроки сами заявят об этом.

Не игнорируйте просьбы игрока выставить его на трансфер.

Футболист с большей вероятностью захочет играть в клубе-лидере, нежели в проигрывающем всем подряд аутсайдере. Выводы за вами.

Если вы поставите игроку цену $70,000,000 вместо $7000,000, то, скорее всего, это его неприятно удивит и расстроит.

Защищайте игрока от нападок прессы и других менеджеров. Впрочем, футболист может от чрезмерной поддержки расслабиться и начать ничего не делать.

Не штрафуйте игроков без весомой причины.

Футболист может посчитать, что с вашим клубом он добился всего, чего мог, и захочет перейти в более сильную команду. Удерживать таких бессмысленно.

Если лидер команды чем-то недоволен (например, Зидан или Дель Пьеро в «Юве»), то это сказывается и на более молодых игроках.

Работа

Здесь собраны рекомендации, как не доставлять поводов для неприятных размышлений президенту клуба и сохранить свою за... упс, голову.

Не выгоняйте из команды особо ценных игроков.

Старайтесь выполнять предсезонную установку начальства (если от вас хотят выхода в еврокубки, а вы плететесь в самом низу таблицы, то это будет понято весьма однозначно).

Несколько поражений кряду могут сильно настроить против вас начальство.

Болельщики могут своими протестами подтолкнуть президента к мысли о смене менеджера — старайтесь, чтобы оные протесты возникали как можно реже.

Если вы еженедельно будете требовать от начальства денег на трансферы, то сильно разозлите президента и все ваши неудачи он будет воспринимать гораздо хуже.

Опять-таки не злоупотребляйте штрафами.

Если вы будете противостоять злобным журналюгам и защищать своих игроков, начальству это понравится.

И, наконец, чем дольше вы руководите клубом, тем больше от вас ожидают и тем вам тяжелее.

Трансферы

Лучший способ найти хорошего игрока — задать скауту поиск и результаты обработать фильтрами.

Игрок, недовольный своим положением в клубе, согласится даже на меньший контракт, чем в не устраивающем его клубе. Не бойтесь снижать предлагаемую сумму.

Если вам очень нужен игрок, но денег не хватает, используйте Monthly Installments — это означает, что трансферную сумму вы будете выплачивать по частям за указанный срок.

Рекомендуемые игроки

Несколько игроков, дешевых, но полезных и перспективных. В основном здесь приведена молодежь.

Вратари:
William Packham (Brighton), Dean Williams (Telford),
Alejandro (free), Phil Smith (Milwall), Lee Kendall (Crystal Palace).

Защитники:
Stephane Dalleu (free), Samuel Okikiolu (free), Liam Burns (Port Vale),
Michael Rose (Man Utd), Richard Spong (Coventry), Ricardo Costa (free),
Miguel Gama (free), Andy Todd (Charlton), Garu Smith (Hibs), Lee Collins (Stoke).

Полузащитники:
Carlos Gabriel Correa (free), Romeo Beckford (free), Ricardo Beckford (free),
Geir Ormulf Olsen (free), Adam Fleming (free), Jamie McMaster (Leeds),
Johan Elmander (Feyenoord), Jose Cano (Figueres), Steve Palmer (Telford),
Martin Rowlands (Brentford), Dean Keates (Walsall), Micah Hyde (Watford),
Ronnie Wallwork (Man Utd), Darragh Ryan (UCD), Charlie Miller (Watford),
Michael Duff (Free).

Форварды:
Onesimo (free), Guillermo Graaven (free), Andrew Mainwaring (Clevedon),
Derek Adams (Motherwell), Paul McVeigh (Norwich), James Flood (Free).

Немного чисто технических хитростей

Имейте в виду, что мощность вашего компьютера влияет не только на плавность отображения графики самой игры, но и на некоторые ее возможности.

Процессор	Память	Кол-во чемпионатов
P-133	16 Mb	1
P-133 — P-200	32 Mb	2-3
P-200 — P-350	64 Mb	3-6
P-350 — P-400	64 Mb	6-10
P-400+	128 Mb	10-15
P-400+	256 Mb+	Все

Желание руководства — закон для подчиненного

В начале чемпионата руководство объявляет вам о своих надеждах на сезон. Вот перевод их ожиданий на нормальный человеческий язык.

Ожидания	Перевод
Mount a serious challenge	Закончить сезон на первом-втором месте
European Qualification	Любым способом попасть в еврокубки
Promotion	Завершить сезон на призовых местах и выйти в более престижный дивизион
Play-offs	То же самое, но через плэй-офф

Respectable position	Завершить сезон в верхней половине турнирной таблицы
Stay clear of relegation	Середина таблицы
Battle against relegation	Нижняя часть, но без вылета в низшие дивизионы
Improve the club	Вылет из дивизиона или самые последние места

Карьера игрока

Цифры в графе «Пик карьеры» означают, что в этом возрасте игроки указанного амплуа, как правило, показывают максимум, на что они способны, а цифры в третьем столбце — с какого возраста игрок может задуматься о завершении карьеры.

Амплуа	Пик карьеры	Пенсионный возраст
Вратарь	33	35
Защитник	31	32
Полузащитник	29	31
Форвард	28	30

Немного тонкостей с подбором игроков

Критичные показатели для игроков каждого амплуа. На них надо ориентироваться при выборе игроков на матч.

Амплуа	Показатели
Вратарь	Reflexes, Handling, Positioning, Balance, Bravery
Крайние защитники	Tackling, Positioning, Pace, Heading, Anticipation, Strength, Marking
Центральные защитники	Tackling, Positioning, Pace, Heading, Anticipation, Strength Marking Bravery Teamwork
Кр. атакующие полузащитники	Passing, Shooting, Off the Ball, Creativity, Pace, Crossing
Атакующие полузащитники	Passing, Shooting, Off the Ball, Creativity, Pace, Teamwork, Anticipation, Dribbling
Обор. полузащитники	Stamina, Tackling, Positioning, Passing, Heading, Teamwork
Быстрые форварды	Shooting, Anticipation, Pace, Acceleration, Off the Ball
Медленные форварды	Heading, Shooting, Anticipation, Passing

Погода и ее влияние на матч

Погода	Эффект
Breezy	Тяжелее играть в длинный пас, удары издалека менее точные, но и тяжелее для вратарей
Drizzle	Игрокам гораздо тяжелее контролировать мяч
Dry	Обычная погода, никаких эффектов
Wet	Игрокам тяжелее контролировать мяч; быстрее проявляется усталость
Hot Temperature	Игроки очень быстро устают
Cold Temperature	От игроков с низкими показателями Work Rate и Motivation практически не будет пользы

Игорь Савенков (isavenkov@mail.ru)

CULTURES: THE DISCOVERY OF VINLAND

ЗАЙМИСЬ ХОЗЯЙСТВОМ ВИКИНГОВ

Разработчик	Funatics
Издатель	THQ
Жанр	экономическая стратегия
Требования	PII-266, 64 Mb.

Наследники Сеттлеров

Немцам неймется: все больше немецких разработчиков берутся за хозяйственные стратегии а-ля Settlers. Причем в каждой команде разработчиков какими-то судьбами оказываются бывшие сотрудники Blue Byte, в свое время работавшие над «Сеттлерами» (так что невольно задаешься вопросом: а кто же теперь ваяет Settlers IV?). Каждая такая разработка вносит свою лепту, пытаясь найти оптимальную пропорцию между самостоятельностью юнитов и их управляемостью (дабы излишне не править царством «вручную», но и иметь возможность взять любой «за шкирку» и направить на путь истинный).

И вот теперь Cultures от Funatics. Ничем таким «супер» — то есть тем, что явно поставило бы игру на первое место среди прочих сеттлеро-подобных — она не отличается. Но есть и свои приятные особенности. Главная особенность — введение РПГ-элемента, благодаря чему развивается не только хозяйство, но сами «человечки» (в данном случае — викинги): по мере своей работы они получают «очки опыта», которые можно использовать на повышение одной из четырех характеристик. Далее, помимо «дерева строительства» есть и «дерево профессий». Суть дела такова: к примеру, опытного фермера уже можно назначить работать на мельницу; когда из него вырастет мастер-мельник, его уже можно отправить работать пекарем и т.д. При этом старые профессии не теряются (того же пекаря можно направить работать снова на ферму). Это вполне логично, естественно и вносит свою «изюминку» в достаточно простую экономическую схему. Другая логичность и естественность — население не прибывает невесть откуда, и новые викинги появляются, как и должны, то бишь с помощью аистов. При этом, естественно, все население делится на мужскую и женскую часть, причем женщины занимаются только обустройством жилищ, благодаря чему викинги-мужчины быстрее восстанавливают все свои показатели (которые медленно, но верно падают в ходе работы).

Словом, в целом игрушка приближена к «естественности», и в этом ее несомненный плюс.

Потребности

Все викинги имеют две главнейшие потребности: потребность в *еде* и потребность в *отдыхе*. Большинство из них нуждаются также в *общении*, а самые «продвинутые» представители рода викингов нуждаются в поддержании *веры*. Все эти четыре потребности отображаются на личной панели юнита (появляется в правой нижней части экрана, если выбрать викинга, щелкнув по нему левой кнопкой мыши) в виде соответствующих полосок-шкал: *энергия, отдых, общение* и *религия*. Как только одна из полосок уменьшается до нуля, викинг бросает все свои дела и идет удовлетворять свою потребность.

Еда. Главнейшая потребность, неудовлетворение которой может привести к гибели викинга. Как только шкала *энергии* приближается к нулю, викинг обычно самостоятельно направляется к ближайшему зданию, содержащему пищу, и берет там одну или несколько единиц еды. Викинг, имеющий свой дом, направляется обедать домой. Если в доме есть *посуда*, то викингу требуется ВДВОЕ меньше еды для восстановления своей энергии. Викинг, носящий *обувь*, устает меньше, поэтому и его шкала *энергии* уменьшается медленнее. Заметьте, что *разведчики* и *воины* самостоятельно не ищут пищи — они всегда остаются на том месте, которое вы им указали (потому как они «при исполнении обязанностей»). Поэтому разведчиков и воинов надо «вручную» направлять обедать. Однако вы можете не следить за тем, сыты ли воины и разведчики — они сами подадут знак, когда их энергия будет близка к нулю (появится соответствующее сообщение).

Отдых. Как только шкала *отдыха* падает до нуля, викинг бросает свое дело и укладывается спать — обычно именно там, где и стоял или работал. Но если у викинга есть дом, он отправляется отдыхать домой. Если в доме есть *мебель*, викинг восстанавливает свои силы ВДВОЕ быстрее. Викинг, носящий *обувь*, устает медленнее, поэтому и его шкала *отдыха* уменьшается медленнее.

Общение. Ряд викингов испытывает потребность в общении — обычно это специалисты, одиноко работающие в своих зданиях (пекарь, мельник, сапожник и т.п.) либо занятые на особо тяжелых производствах (каменотес, рудокоп и т.п.). Как только шкала *общения* падает до нуля, викинг бросает свое дело и идет искать собеседника, с которым можно потрепаться. Женатые викинги испытывают меньшую потребность в общении (то есть их шкала *общения* падает медленнее).

Религия. Самые «продвинутые» викинги испытывают еще и потребность в поддержании их веры. К «продвинутым» относятся все викинги, занятые на самых «высокотехнологичных» производствах (на производствах в конце технологической цепочки), — это лукодел, все мастера-оружейники, ювелир и т.п. Как только шкала *религии* падает до нуля, викинг идет либо в штаб-квартиру, либо к себе домой (если у него есть дом), где и находится некоторое время, пока его вера не поднимется. Если в здании есть *ладан*, тогда шкала *религии* поднимается быстрее.

Опыт

По мере работы викинг становится опытнее — растет шкала *опыта* в верхней части личной панели юнита. Как только она достигает максимума, викинг получает одно очко для увеличения одной из четырех характеристик: *сила, выносливость, харизма* и *мудрость.* Чем больше одна из этих характеристик, тем медленнее падает шкала соответствующей потребности (*энергия, отдых, общение* и *еда*). Например, чем больше *сила* викинга, тем медленнее падает шкала *энергии.* Вы сами распоряжаетесь тем, какую характеристику увеличить — для этого надо щелкнуть по значку « + » возле нужной характеристики на личной панели юнита. Лучше не «охотиться» за каждым отдельным юнитом, дабы посмотреть, не получил ли он очередное очко опыта. Проще обозреть их всем разом — через панель «Список населения» (вызывается клавишей **F7**): в столбце «опыт» у «готового» викинга будет стоять крестик. Но если вам в лом делать и это, можете просто ждать сообщения, говорящего от том, что такой-то викинг стал ну о-о-очень опытным (когда у него накопляется аж 3 свободных очка опыта).

Профессии

С самого начала игры викингам доступны только следующие профессии: *строитель, носильщик, охотник, фермер, лесоруб, рыбак, глинокоп* и *разведчик.* По мере овладения профессией растет опыт викинга (шкала в верхней части личной панели юнита), и как только он достигает своего максимума, викинг переводится из статуса УЧЕНИКА в статус МАСТЕРА и готов осваивать следующую специальность. Напри-

мер, мастер-*фермер* уже может осваивать следующую профессию *мельника*. Затем из мастера-*мельника* может получиться *пекарь*, и т.д. и т.п. Ниже мы приводим все профессиональные цепочки (в скобках указывается, в каком здании работает специалист):

Глинокоп (хижина глинокопа) — **гончар** (гончарня);

Глинокоп (хижина глинокопа) — **каменотес** (хижина каменотеса) — **старатель** (золоторудная шахта) — **ювелир** (золотолитейня);

Глинокоп (хижина глинокопа) — **рудокоп** (железнорудная шахта) — **литейщик** (литейня);

Литейщик (литейня) — **кузнец** (кузница);

Литейщик (литейня) — **бронейщик** (бронная оружейня);

Литейщик (литейня) — **оружейник** (мечевая оружейня);

Лесоруб (хижина лесоруба) — **столяр** (хижина столяра) — **мебельщик** (хижина мебельщика);

Столяр (хижина столяра) — **оружейник** (копейная оружейня) — **лукодел** (тир);

Охотник (хижина охотника) — **пастух** (хижина пастуха) — **ткач** (хижина ткача);

Охотник (хижина охотника) — **сапожник** (хижина сапожника) — **кожевник** (кожевня);

Фермер (ферма) — **мельник** (мельница) — **пекарь** (пекарня) — **пивовар** (пивоварня);

Фермер (ферма) — **знахарь** (хижина знахаря) — **жрец** (храм);

Фермер (ферма) — **ягодник** (хижина ягодника)

Заметьте, что старые профессии не теряются при обретении новых. Так, например, фермер, освоивший профессию мельника, не теряет способности работать на ферме. Возможно и совмещение не «по профилю». К примеру, из строителя можно сделать первоклассного носильщика, а затем вернуть его на стройку.

Школа. Но чтобы овладеть какой-либо профессией, нет необходимости проходить всю длинную цепочку, ведущую к ней. Достаточно, чтобы хотя бы один викинг полностью овладел этой профессией (стал в ней МАСТЕРОМ) — затем он может передать в школе свои знания. К примеру, если у вас уже есть мастер-пекарь (тогда в списке доступных для освоения профессий будет значиться «пекарь»), вы можете направить любого ученика в школу и выбрать там для него профессию «пекаря». Затем надо подождать некоторое время, пока не кончится обучение. (Заметьте, что пекарю-мастеру не нужно в это время присутствовать в школе.) Однако ученик освоит только выбранную профессию — и ни одну из тех, что ведут к ней. К примеру, новичок, освоивший в школе профессию пекаря, не будет способен работать на мельнице. Если вы затем захотите направить его на мельницу, придется его сначала снова отправить в школу, дабы он там освоил профессию «мельника».

Ресурсы

Первичные ресурсы. Ряд ресурсов просто добывается — это *еда, лес, камень, кожа, глина, вода, шерсть, зерно, железная руда, золотая руда* и *грибы*. Самыми ценными первичными ресурсами, которых обычно требуется много, являются *еда* (еще бы! — первичная потребность) и *лес, камень, глина* и *снопы зерна* (все это требуется для строительства зданий).

ДОБЫВАЮЩИЕ ПРОИЗВОДСТВА (ТАБЛИЦА 1)

Здание	Затраты	Что добывает	Кто работает
Хижина рыбака	3 бревна, 1 кожа	Еда	Рыбаки (3)
Хижина охотника	3 бревна, 1 кожа	Еда, кожа	Охотники (3)
Хижина лесоруба	3 бревна, 1 кожа	Лес	Лесорубы (3)
Ферма	3 бревна, 1 кожа	Зерно	Фермеры (3)
Хижина глинокопа	3 бревна, 1 кожа	Глина	Глинокопы (3)

Хижина каменотеса	3 бревна, 1 кожа	Камень	Каменотесы (3)
Хижина ягодника	3 бревна, 1 сноп зерна, 1 глина	Еда	Ягодники (3)
Железнорудная шахта	3 бревна, 1 сноп зерна, 1 глина	Железная руда	Рудокопы (3)
Золоторудная шахта	3 бревна, 1 сноп зерна, 1 глина	Золотая руда	Старатели (3)
Хижина пастуха	3 бревна, 1 сноп зерна, 1 глина	Шерсть	Пастухи (3)
Хижина знахаря	3 бревна, 1 сноп зерна, 1 глина	Грибы	Знахари (3)
Колодец	3 бревна, 1 кожа	Вода	никто

Естественно, необходимо, чтобы данный ресурс присутствовал на карте. Затем надо построить возле него соответствующее здание и начать добычу. В каждом таком «первичном» здании могут работать до 3 викингов. Работники сами добывают ресурс и сами же относят их в свое здание. Каждому работнику необходимо указать то здание, в котором он работает. Кроме того, каждому из «добытчиков» можно указать зону сбора ресурсов, отметив центр рабочей площадки и ее радиус.

Продукты производства. Остальные ресурсы получаются как результат переработки первичных — это *мука, пиво, посуда, обувь, ладан, мебель, железо, золотые слитки, инструменты из дерева, инструменты из железа* и *военное снаряжение.* Соответствующие производственные цепочки выглядят так (в скобках указывается место производства или добычи):

Глина (хижина глинокопа) —> **посуда** (гончарня);

Лес (хижина лесоруба) —> **мебель** (хижина мебельщика);

Кожа (хижина охотника) —> **обувь** (хижина сапожника);

ПЕРЕРАБАТЫВАЮЩИЕ ПРОИЗВОДСТВА (ТАБЛИЦА 2)

Здание	Затраты	Что надо	Что дает	Кто работает
Мельница	3 бревна, 1 сноп зерна, 1 глина	Зерно	Мука	Мельник
Пекарня	3 бревна, 1 сноп зерна, 2 камня	Мука, вода	Еда	Пекарь
Пивоварня	3 бревна, 1 сноп зерна, 2 камня	Зерно, вода	Пиво	Пивовар
Гончарня	3 бревна, 1 сноп зерна, 1 глина	Глина	Посуда	Гончар
Хижина сапожника	3 бревна, 1 сноп зерна, 2 камня	Кожа	Обувь	Сапожник
Храм	3 бревна, 7 камней	Грибы	Ладан	Жрец
Хижина столяра	3 бревна, 1 кожа	Лес	Инструменты из дерева	Столяр
Хижина мебельщика	3 бревна, 1 сноп зерна, 2 камня	Лес	Мебель	Мебельщик
Литейня	3 бревна, 1 сноп зерна, 1 глина	Лес, железная руда	Железо	Литейщик
Кузница	3 бревна, 1 сноп зерна, 1 глина	Железо, лес	Инструменты из железа	Кузнец
Золото-литейня	3 бревна, 1 сноп зерна, 1 глина	Лес, золотая руда	Золото	Ювелир

Лес (хижина лесоруба) –> **инструменты из дерева** (хижина столяра);
Железная руда (железнорудная шахта) + **лес** (хижина лесоруба) –> **железо** (литейня);
Железо (литейня) + **лес** (хижина лесоруба) –> **железные инструменты** (кузница);
Зерно (ферма) –> **мука** (мельница) + **вода** (колодец) –> **еда** (пекарня);
Зерно (ферма) + **вода** (колодец) –> **пиво** (пивоварня);
Железо (литейня) + **лес** (хижина лесоруба) –> **кираса** (бронная оружейня);
Железо (литейня) + **лес** (хижина лесоруба) –> **меч** (мечевая оружейня);
Лес (хижина лесоруба) –> **копье** (копейная оружейня);
Лес (хижина лесоруба) + **кожа** (хижина охотника) –> **лук** (тир);
Шерсть (хижина пастуха) –> **куртка** (хижина ткача);
Кожа (хижина охотника) –> **кожанка** (кожевня);
Золотая руда (золоторудная шахта) + **лес** (хижина лесоруба) –> **золотые слитки** (золотолитейня);
Грибы (хижина знахаря) –> **ладан** (храм)

На переработке всегда занят ровно один специалист. В качестве помощника ему весьма пригодится *носильщик*, который будет подносить требующийся ресурс (иначе специалисту придется прерывать свою работу и самостоятельно искать и приносить сырье). Только не забудьте назначить носильщика на работу в соответствующее здание. К примеру, носильщик, назначенный работать в пекарне, будет самостоятельно выискивать (на мельницах или в хранилищах) снопы зерна и подносить их.

Хранение и торговля

Все добываемые и производимые продукты обычно складируются по месту их добычи/производства (лес складируется в хижине лесника, мебель – в хижине мебельщика и т.д.). (Только если число единиц продукта превысит 20, излишки будут сноситься в хранилище самим производителем: лес – лесником и т.д.) Однако это не совсем удобно. Чаще всего бывает полезно складировать все ресурсы в одном месте – с самого начала игры таким местом выступает *штаб-квартира*, вмещающая в общей сложности 200 единиц всех ресурсов (переносят ресурсы *носильщики*). Полезно это тем, что тогда викинги не ищут нужный им продукт по разным зданиям, а целенаправленно идут в хранилище. Если уж зашла речь об ориентировании, то очень полезны еще две вещи: *указательные столбы* и *дороги*. *Указательные столбы* ставит *разведчик*, а *дороги* мостит *строитель*. Дорогами полезно соединять связанные производства (ферма – мельница – пекарня) друг с другом, а также с хранилищами; нелишне и соединять дома викингов с хранилищами. После этого викинги будут ходить исключительно по дорогам, тратя заметно меньше времени на переход от здания к зданию. Правда, на дороги расходуется приличное количество камня, так что оставьте процедуру мощения городка на середину игры, когда у вас уже будет довольно солидное хозяйство (в котором можно и заплутаться; к этому времени у вас будет достаточно камня).

ХРАНИЛИЩА (ТАБЛИЦА 3)

Здание	Затраты	Вместимость	Носильщики
Склад	3 бревна, 1 кожа	100	3
Хранилище	3 бревна, 1 сноп зерна, 1 глина	200	5
Штаб-квартира	—	200	5

Но вернемся к нашим «баранам», то есть к процессу хранения. Хранилища полезны еще по двум причинам. Часто бывает так, что некоторый ресурс добывается где-то «на отшибе», поскольку его залежей нет поблизости от поселения. Например, это может быть железная руда. Тогда имеет смысл и все производства, базирующиеся на железной руде (кузница, литейня, оружейни), располагать возле железнорудной шахты (а ее са-

му — около месторождения железа), чтобы не носить руду за тридевять земель. Здесь же можно простроить и *хранилище* вместе с несколькими домиками — вот вам налицо отдельный шахтерский поселок. Затем в *основном хранилище* (в базовом поселке) можно указать, что требуется такое-то количество такого-то продукта — и тогда носильщики будут стремиться переносить в первую очередь именно этот продукт (например, железные инструменты и оружие из отдаленного хранилища по месту их производства).

Вторая причина — торговля. Торговать бывает полезно (нет или не хватает какого-то ресурса) или просто необходимо (когда торговля — цель миссии). Торговать можно только с теми расами, с которыми установлены дружественные отношения. Для торговли необходим *торговец* (получается в результате обучения из мастера-*носильщика*). Затем ему надо указать два хранилища: свое и чужое, между которыми он будет переносить товары, а также собственно предметы торговли (торговый контракт). Кроме того, придется поработать и *разведчику*: он должен выстроить цепочку столбов между хранилищами, иначе торговец просто не будет знать, куда ему идти.

Женитьба

Воспроизводство населения в «Cultures» идет естественным путем, то бишь с помощью аистов. Как известно, для этого надо иметь одну особь женского и одну особь мужского пола. Предварительно их надо женить — выбрать викинга (викингшу), нажать на *пробел*, дабы вызвать меню действий, и нажать на значок с изображением спаренных колец. Викинг(ша) пойдет на поиски партнера и спустя некоторое время «охмурит» кого-нибудь (были бы только холостые). После этого необходимо поселить пару в свободную комнату дома. Тогда викинг-муж сможет приходить домой и подкрепляться/отдыхать дома — этот процесс восстановления сил идет быстрее, если в доме есть *посуда* и *мебель* (приносит домашнюю утварь жена).

ЖИЛИЩА (ТАБЛИЦА 4)

Жилье	Затраты	Вместимость
Палатка	3 бревна, 1 кожа	1 семья
Коттедж	3 бревна, 1 сноп зерна, 2 камня	2 семьи
Большой дом	3 бревна, 1 сноп зерна, 2 камня	3 семьи

Чтобы завести ребенка, надо выбрать викингшу, нажать на *пробел* и выбрать пол будущего ребенка. После этого пара уединится в домике, затем прилетит аист, и возле порога дома появится малыш, которому еще предстоит некоторое время расти до взрослой особи. Разумеется, малыш ничего не умеет делать, только съест 2 единицы еды во время своего роста (еще 5 единиц еды уходит на сам процесс зачатия).

Вообще, игра рискует навлечь гнев феминисток всех мастей: роль женщины в ней сводится только к деторождению и обеспечению домиков домашней утварью. Больше викингша ни на что не способна — ее невозможно обучить никакой специальности.

В заключение о домах. Их три вида: трехкомнатный *большой дом*, двухкомнатный *коттедж* и однокомнатная *палатка*. Вмещают они, соответственно, 3, 2 и 1 семью. Выгоднее строить дома с большим числом комнат: все дома занимают одно и то же место, да и ресурсов расходуется примерно одинаково. Однако в самои начале игры доступна только палатка. Чтобы иметь возможность строить *коттедж*, нужен мастер-*глинокоп*; а чтобы иметь возможность строить *большой дом*, требуется мастер-*столяр*.

Воины

Строительные стратегии обычно не блещут разнообразием военных юнитов, причем до этих юнитов можно добраться, как правило, только в конце производственных цепочек. (И вообще, военным действиям отводится явно второстепенная роль.) Так и на этот раз. Итак, имеются *копейщик, лучник* и *мечник*. Каждому из них требуется специфическое оружие и специфическая защита. Проще всего добраться до *копейщи-*

ка: для изготовления его копий требуется только лес, а на производство его кожанок (защиты) идет только кожа. И лес, и кожа относятся к первичным ресурсам, добыча которых обычно не составляет никаких проблем практически на любой карте (леса и зверья, как правило, везде полно). За *копейщиком* по производственной цепочке идет *лучник* (в смысле, лукодел получается из оружейника, изготавливающего копья). Для изготовления лука требуется только лес, а с этим, как правило, проблем нет. А вот защита лучника — куртка — вяжется из *шерсти*, а саму шерсть можно только сострричь с овец, пастбища которых встречаются не так уж часто. Про *мечника* вообще другой разговор: для производства как его оружия (мечи), так и защиты (броня) требуется *железо* (кроме леса), так что придется осваивать всю «железную» цепочку — а это как бы «боковая ветвь», явно не первостепенная для развития крепкой экономики; кроме того, месторождения железа могут располагаться довольно далеко от поселения.

Словом, с производством мечников обычно бывает больше всего проблем, зато *мечники* — самые крутые юниты в рукопашном бою: по параметрам атаки и защиты они примерно вдвое превосходят копейщиков. Показатель атаки *лучников* держится примерно на уровне копейщиков, а вот их защита в 1,5 раза слабее защиты копейщиков. Зато лучники могут поливать противника стрелами с дальнего расстояния. У копейщиков же два небольших достоинства: во-первых, радиус их действия составляет 2 клетки, то бишь, они могут орудовать копьями из-за спин своих товарищей, но эта способность становится ценной только в очень крупных заварушках, когда армии сбиваются в огромные толпы; во-вторых, проще всего начать производство именно копейщиков, поэтому именно они составляют начальный костяк армии.

Боевым юнитам доступны два апгрейда, но для проведения таковых требуется золото; следовательно, придется осваивать довольно длинную и явно «побочную» (для целей экономики) цепочку. Поэтому апгрейд реально провести только к концу игры. (Впрочем, если есть возможность выменять золото у других рас — это будет очень кстати.) Выгоднее всего делать апгрейд лучникам, поскольку *лучник III* вдвое сильнее *лучника I* и стреляет в ДВА (!) раза дальше. Затем следует обратить внимание на апгрейд мечника, повышающий живучесть этого ценного юнита; к тому же апгрейд поднимает как атаку, так и защиту мечника.

Если вы собрались в дальний поход, то не мешает обзавестись *пивом* — при наличии этого увеселительного напитка воины не так быстро голодают.

В защите поселка от набегов неприятеля вам существенно помогут *башни*, автоматически открывающие огонь по приближающемуся противнику. В башнях можно также укрывать свои войска, от чего сила башни только возрастает. *Штаб-квартира* также поливает противника стрелами, причем в ней можно укрыть простой рабочий люд.

ВОЕННЫЕ ПРОИЗВОДСТВА (ТАБЛИЦА 5)

Здание	Затраты	Что надо	Что дает	Для кого	Кто работает
Тир	3 бревна, 1 сноп зерна, 2 камня	Лес, кожа	Лук	Лучник	Лукодел
Хижина ткача	3 бревна, 1 сноп зерна, 1 глина	Шерсть	Куртка	Лучник	Ткач
Оружейня (копья)	3 бревна, 1 сноп зерна, 2 камня	Лес	Копье	Копейщик	Кузнец-оружейник
Кожевня	3 бревна, 1 сноп зерна, 2 камня	Кожа	Кожанка	Копейщик	Кожевник
Оружейня (мечи)	3 бревна, 1 сноп зерна, 2 камня	Лес, железо	Меч	Мечник	Кузнец-оружейник
Оружейня (броня)	3 бревна, 1 сноп зерна, 2 камня	Лес, железо	Кираса	Мечник	Кузнец-бронейщик

ВОИНЫ (ТАБЛИЦА 6)

Воин	Снаряжение	Апгрейд	Атака	Защита	Радиус атаки	Зрение
Лучник I	Лук, куртка	—	15	20	8	12
Лучник II	Лук, куртка	2 золота	25	20	12	12
Лучник III	Лук, куртка	4 золота	35	20	18	12
Копейщик I	Копье, кожанка	—	20	30	2	12
Копейщик II	Копье, кожанка	2 золота	25	30	2	12
Копейщик III	Копье, кожанка	4 золота	30	30	2	12
Мечник I	Меч, кираса	—	50	50	1	12
Мечник II	Меч, кираса	2 золота	60	55	1	12
Мечник III	Меч, кираса	4 золота	70	60	1	12

В заключение — о том, как, собственно, происходит производство воинов. Для этого надо только построить *казарму* и обзавестись нужным *оружием и защитой*. Затем надо приписать одного или двух *носильщиков* к казарме, дабы они притащили туда это военное снаряжение. Затем направляйте в казарму любого рекрута и укажите, кем вы хотите его сделать (это делается на панели казармы). Если в казарме есть необходимая амуниция, вы сразу же получаете нового воина.

Примерная схема развития

Разумеется, схема развития зависит от каждой конкретной миссии. Тем не менее, можно указать ряд общих, почти обязательных элементов развития. Будем предполагать, что стройка начинается «с нуля», когда у вас есть только *штаб-квартира*.

Первым делом надо наладить добычу первостепенно необходимых ресурсов: *еды* и строительных материалов (*лес, кожа, глина*). Сначала ставьте *хижину охотника*: так вы «убьете двух зайцев» — наладите добычу одновременно *еды* и *кожи*. Затем стройте *хижину лесоруба* и *хижину глинокопа*. Затем стройте *ферму*, дабы заранее подумать о бесперебойном снабжении питанием (дичь рано или поздно кончается). Кроме того, ферма сразу же начнет производить *снопы зерна*, идущие также на строительство ряда зданий.

Теперь можно продвинуться чуть дальше по производственной цепочке. Как только *глинокоп* станет мастером, вы получите возможность строить *хижину каменотеса* и перевести глинокопа в разряд ученика *каменотеса*. Тогда вы сможете добывать *камень*, необходимый для постройки зданий более высокого уровня и прокладки дорог. *Фермера*-мастера вы сможете перевести в ученика *мельника* и направить его работать в *мельницу*; как только *мельник* станет мастером, переводите его в *пекарню* — и непрерывное производство *еды* вам обеспечено (параллельно придется вырыть *колодец* для обеспечения пекарни *водой*). Примерно в это время вам уже не будет хватать рабочих рук, так что стройте *коттеджи*, необходимые для воспроизводства населения (если рабочие руки понадобятся чуть раньше, придется строить менее экономичные палатки, но лучше постараться воздержаться от этого).

Теперь стоит пройтись по всей «лесной цепочке». Мастера-*лесоруба* направьте в *хижину столяра* — так вы получите *деревянные инструменты*, что повысит эффективность труда викингов. Но главное, мастер-*столяр* уже может начать работать в *копейной оружейной* и производить там *копья*. Для *копейщиков* требуются и *кожанки*, так что придется освоить линию *охотник* — *сапожник* (попутно на этом этапе вы получите *обувь*, так что шкалы *энергии* и *отдыха* викингов будут падать медленнее) — *кожевник*. Затем стройте *казарму* — и вот вы уже можете набрать первых ополченцев в лице *копейщиков*. Далее, совсем близка возможность строительства *башен* (предварительно необходимо натренировать мастера-*лукодела* из мастера-*копейного оружейника*).

Дальнейший ход развития уже не так однозначен и определяется целями миссии.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Разработчик	LucasArts
Издатель	LucasArts
Жанр	пиратский квест
Требования	P-200, 32 Mb, 3D уск. (PII-266, 64 Mb)

На ошибках учатся лишь глупцы;
велик тот, кто пренебрегает собственным опытом.
Т.Фуллер

Часть первая

Привет, Гайбраш Трипвуд, Великий Пират! Тебя ждут удивительные приключения, занимательные головоломки и подлые враги, причем все в ассортименте.

На корабле

Коварные враги привязали тебя к мачте и собираются убить. Повернись лицом к жаровне и стукни по ней ногой. Сделай пару шагов направо. Подхвати ногами откатившийся тлеющий уголек и брось его на фитиль заряженной пушки. Она выстрелит в неприятельский корабль, и ты будешь спасен.

Melee Island

Странные вещи творятся на острове. Крутом одни психи. Поговори с камнеметателем. Иди в бар на окраине города и пообщайся с игроками в дартс. Пройди вглубь и посмотри на воздушный шарик, который держит пьяный пират, потом на крендельки в миске. Вернись к игрокам и поспорь с ними, что с первого раза они не попадут в выбранную цель. Предложи попасть во что-нибудь, например, в череп у двери. Потом предложи проткнуть шарик. Разумеется, шарик взорвется, а пьяница с испугу уронит слабую головку. Когда он уснет, забери миску с крендельками. Сходи в гавань и найди старую резиновую камеру. Иди к дому губернатора и одень камеру на прикольный кактус слева. Предложи бомбометателю попробовать кренделек. Когда он уйдет, быстро подойди к катапульте и покопайся в ней. Снайпер вернется и продолжит обстрел.

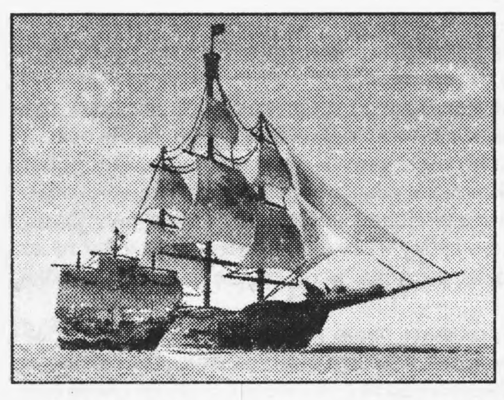
К счастью, прицел сбит, и выпущенное ядро вернется на исходную точку. Катапульта проедет несколько метров, и через некоторое время от нее ничего не останется. Вернись в город и поговори с Карлой и Отисом. Предложи им поработать на правительство за хорошее вознаграждение. Иди в бар и поговори с И Чизом, огромным пиратом в конце зала. Он станет твоим штурманом, но ты должен победить его в армрестлинге на оскорбления. Запиши все возможные предложения и обрати внимание на выигрышные ответы, которые произносит И Чиз. После победы иди в гавань и поговори с хозяйкой о корабле. Она потребует подтверждение губернатора, что ты имеешь на него право. Иди в дом губернатора и сразу справа от двери возьми контракт на высокооплачиваемую правительственную работу. Отдай его Илейн, чтобы она подписала его. Скажи о проблемах с кораблем, и она даст тебе разрешение. Отдай контракт Карле и иди в гавань. Покажи разрешение хозяйке, и она проведет тебя и команду на корабль.

Lucre Island

Иди направо, в адвокатскую контору, и поговори с юристами. Возьми у них письмо и прочитай его. Иди в банк и попроси отдать тебе вещи из хранилища. Покажи письмо и губернаторский знак. Посмотри, как быстро тебя ограбят и запрут в хранилище. Возьми со стола меч. Подними три куска морской губки и платок. Из открытой депозитной ячейки забери музыкальную шкатулку и бутылку грога. Попробуй мечом выломать нижнюю панель двери. Потом засунь в образовавшуюся щель обломок меча и положи туда же маленькую губку. Полей ее грогом. Губка распухнет, и щель станет шире. Засунь в щель среднюю губку и полей ее; затем проделай то же самое с большой губкой. Дверь не выдержит натиска, и ты окажешься на свободе, т.е. в тюрьме.

Поговори с инспектором и пообещай доказать свою непричастность к ограблению банка. Несколько раз понюхай найденный в хранилище платок. Он пропитан разными запахами. Может, по ним ты сможешь найти грабителя? Возьми слева банку с куриным жиром и выйди на улицу. Иди к парфюмерному прилавку. Возьми пустой пульверизатор из кучи слева и еще один полный — со стола. Иди на площадь, в магазин тростей, и возьми с пола стружки. Иди в дом протезов и поговори со слепым Дейвом. Поинтересуйся, может ли он по запаху узнать человека. Дай ему платок и спроси, узнает ли он запах. Увы, насморк мешает нюхать. Нужен запах посильнее. Сходи в рыбный магазин и поговори с хозяином. Возьми в бассейне у двери бесплатную наживку. Выйди на улицу, поймай бесхозную утку и наполни пустой флакон водой из фонтана. Выйди из города и иди к зданию слева. Около фонтана перед домом сорви цветок. По другой тропинке дойди до грязного вонючего болота и добавь во флакон болотной воды. Сходи в рыбный магазин и зачерпни воды из бака с бесплатными рыбками. Добавь во флакон стружки и цветок (в инвентаре на нужном предмете нажми U). Вернись к Дейву и побрызгай на него из пульверизатора полученной смесью. Дейв назовет имя человека, которому принадлежит этот запах. На устройстве, стоящем на столе, нужно выставить картинки, соответствующие инициалам названного человека. Заяц: A — D, дерево: E — H, тыква: I — M, обезьяна: N — T, банан: U — Z. Механическая рука вывезет файл с нужным именем. Забери его и прочитай. Поговори с Дейвом еще раз и попроси протез руки. Поставь музыкальную шкатулку на прилавок справа и, пока играет музыка, быстро забери деревянную руку из корзины, стоящей около двери (используй для перебора своих возможных действий кнопки 9PgUP и 3PgDn).

Теперь иди на пристань. В центре два пирата играют в шахматы. Поговори с толстяком, доведи его разными вопросами до белого каления, чтобы он ошибся и сделал неверный ход. Потом поговори с худым, спроси, кто такая Бритни. Спроси еще что-нибудь, потом неожиданно позови Бритни. Худой пират тоже ошибется. Игроки начнут ругаться. Забери их шахматные часы. Иди за город к грязному болоту и поставь часы на плот. Сядь на него и посмотри карту, которую тебе дал Дейв. Время на часах показывает направление движения. Следуй указаниям часов. Когда увидишь себя в будущем, записывай все действия, которые вы оба совершаете. Продолжай движение, не забудь проверить направление компаса. Скорей всего, оно изменится. Когда встретишь себя во второй раз, повтори все, что «ты-из-будущего» делал раньше. Подплыви к берегу и иди к хижине. Посмотри на механическую клетку у входа. Послушай разговор, происходящий внутри. Намажь куриным жиром половичок у входа и брось утку в окно. Безносый преступник испугается, бросится бежать и попадет в ловушку. Отнеси клетку с грабителем инспектору. Однако ему этого мало, нужны доказательства вины безносого. Иди к банку и мечом открой люк на площади слева. Рассмотри крышку люка, запомни имена, написанные на поверхности. Сходи к Дейву и попроси что-нибудь бесплатное в подарок друзьям. Слепой расскажет историю, в которую тебе нужно правильно вставить имена. Ты получишь кусок



искусственной кожи. Вернись к люку и положи на него кожу. Попрыгай на ней. После нескольких попыток ты плавно спустишься в тоннель. Внизу слезь вниз по трапу и дерни за цепочку справа, чтобы включить свет. Поднимись на балкон и посмотри на странную тень. А, так это чей-то искусственный нос. Поговори с инспектором и отдай ему нос. Спустись вниз, забери со стола коробку и выйди на улицу. Опять иди в рыбный магазин, возьми наживку и положи ее в коробку. Искусственной рукой забери из цирка термитов.

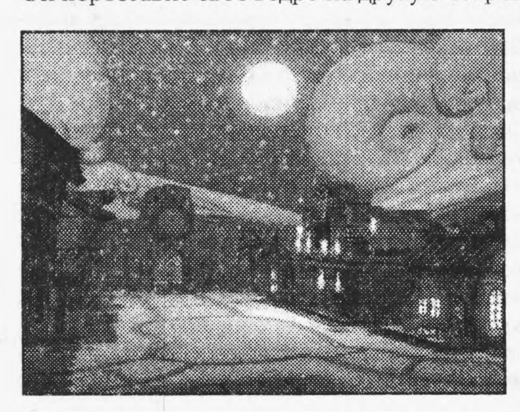
Иди в дом Мендрилла и поговори с ним. Обрызгай одно из его животных одеколоном Ле Чака. Оно начнет ужасно вонять. От злости Мендрилл сломает трость. Иди в магазин тростей и положи термитов на новую трость, приготовленную для старика. Когда Мендрилл заберет ее, снова иди к нему и еще раз поговори с ним. Спроси про ограбление банка и про добычу, которую прихватил старикашка. Когда Мендрилл выйдет, беги за ним.

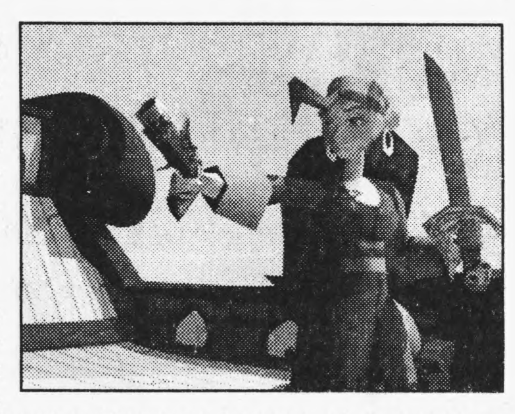
Когда воришка уйдет с островка, обойди его справа и спустись в потайной ход. Включи свет, нажав на кнопку. Посмотри вокруг. Поднимись назад, наверх, сделай пару шагов и нырни в воду. Открой коробку и поймай светящуюся рыбку. Она осветит дорогу и поможет найти слева в скале секретную дверь. Войди внутрь. Забери все сокровища, а также упавший винтик. Иди к инспектору и покажи сокровища и крепежный винт от искусственного носа. Твоя невиновность полностью доказана. Правда, гнусный воришка умудрился при помощи волшебства ускользнуть от правосудия.

Часть вторая

Melee Island

Иди в большой дом с кучей пылающих факелов. В центре комнаты стоит стол, расположенный на ладони большой руки. Потяни один из пальцев. Непонятное зеркало повернется, и появится жрица вуду. Поговори с ней, спроси, что такое Ultimate insult. Дай ей сундук с сокровищами. Она проведет над ним колдовской ритуал, и ты получишь серьги, ожерелье и ручку. Еще одну составляющую тебе предстоит найти в городе. Выйди из города и иди к Митхуку. Поговори с ним и спроси его про свечи. Он переставит свое ведро на другую сторону. Незаметно забери из него кисть. Сбегай в гавань и из нижнего отверстия торгового аппарата вытащи монетку. Опусти ее в прорезь. Стукни пару раз аппарат ногой и возьми из кучи банку грога. Иди в суши-бар и сядь за стойку с корабликами. Посмотри на картину над небольшим каналом, позови официантку и закажи что-нибудь горяченького покушать. Дождись, когда появится горящий кораблик. Он должен проплыть мимо тебя и завернуть за угол. Воткни кисть в движущийся механизм так, чтобы горящий корабль остановился точно под картиной, за стеной. Когда



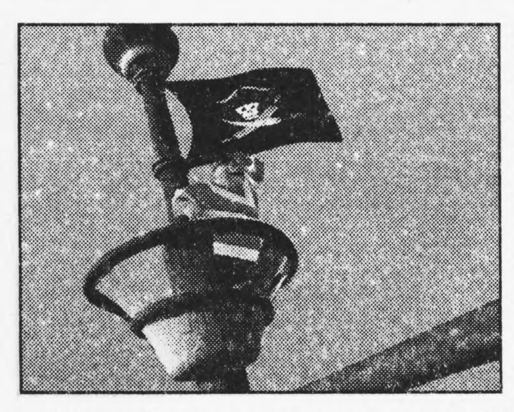


шеф-повар выйдет посмотреть, в чем дело, быстро беги на кухню и вылей грог в отверстие парового котла слева. Злой повар рассердится, что все испорчено, и отдаст тебе картину. Иди на пристань и отдай резной голове на носу твоего корабля серьги. Потом отдай ожерелье, ручку и картину.

Jambalaya Island

Иди в город. Подойди к кофейне и через окно посмотри на пустую чашку. Зайди внутрь и возьми ее. Поговори с хозяином кафе, скажи, что хочешь пить. Отдай ему пустую чашку, и он наполнит ее. Поговори с туристкой, загляни в ее сумку и укради оттуда новую сувенирную чашку. Возьми с прилавка булочку с начинкой и попробуй ее. Выйди на улицу и посмотри на памятник. Поговори с туристом на площади около бронзовой фигуры. Узнай, что случилось с памятником. Дождись, пока турист расскажет о пропавшей бронзовой шляпе. Иди к Стану. Со стола возьми памфлет и внимательно его изучи. Около стены под окном забери клей. Выпей кофе и поговори со Станом; получи пригласительный билет в бар Трипвуд. Иди в бакалейный магазин и возьми у бармена бесплатный грог. Спроси его про ламантина. Попробуй на нем прокатиться. Чтобы удержаться в седле, намажь его клеем. Иди в бар Трипвуд. Поговори с официанткой, спроси про дежурное блюдо. Прочитай меню около входа и закажи что-нибудь. Попроси пирата-художника нарисовать тебя с чашкой. Намажь карикатуру клеем и прилепи ее на украденную у туристки чашку. Поставь ее вместо чашки, стоящей на столе перед тобой. Иди в гавань и сядь в лодку. Плыви по направлению к большому кораблю. Извинись перед капитаном и попроси не обращать на тебя внимания. Плыви на маленький остров справа. Подойди к небольшой палатке. Поговори с куклами, надоедая им вопросами об их хозяине. Скажи, что тебе непременно нужно с ним встретиться. Когда появится кукловод, поговори с ним, потом покажи ему картину и спроси про Ultimate insult. Кукловод испугается, бросит кукол и убежит. Возьми кукол и иди в школу пиратов. Это здание с синей крышей справа. Поговори с учительницей и запишись на обучение. После курса будет экзамен. Правильно ответь на три вопроса и получи сертификат. Вернись в класс и посмотри на пиратский сундук справа от двери. Запишись еще раз на обучение. На этот раз на экзамене выбирай самый плохой ответ, то есть самый кровожадный и жестокий. Ты получишь дурацкий колпак. Выйди из школы и включи пожарную тревогу, повернув небольшой рубильник на правой стене здания. Пока учительница бегает вокруг здания, забеги внутрь и из сундука возьми свисток. Повтори эти действия несколько раз и получишь карту и кораблик.

Плыви на большой остров и иди на соревнования по прыжкам в воду со скалы. Поговори с Марко и спроси про Ultimate insult. Он скажет, что золотая часть очень похожа на призовую статуэтку. Узнай, кто может принять участие в соревновании. Сходи к судьям, скажи, что хочешь нырять, и после небольшого обследования получи нырятельный сертификат. Вызови Марко на соревнования. Зайди в палатку и переоденься. Поднимись наверх и посмотри на голодных чаек, сидящих на трамплине. Как-нибудь спрыгни с трамплина. Поговори со всеми судьями и спроси, почему они так низко оценили твои способности. Достань рекламный памфлет о красивом отдыхе, который тебе дал Стан, и рассмотри его. Да это же изображение толстого судьи с женщиной, и эта женщина явно не его жена! Дай толстому судье посмотреть памфлет и пообещай все рассказать его жене. Судья сразу согласится на все твои усло-



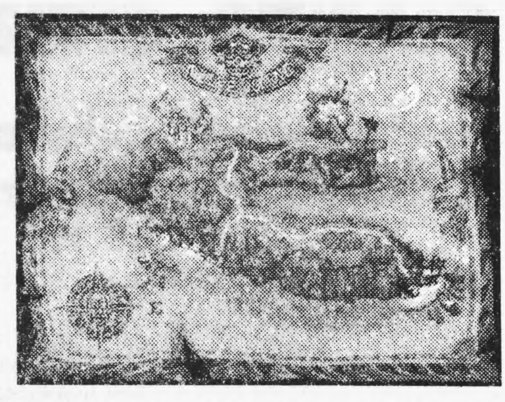
вия. Отличная оценка у толстого судьи тебе гарантирована. Узнай у судьи справа соответствие движений различным элементам прыжка. Оказывается, для этого судьи самое главное, чтобы ты смог повторить ту же прыжковую комбинацию, которую исполнил Марко. Судья в центре скажет, что ныряешь ты хорошо, но твои прыжки производят слишком много брызг. Иди к Марко и добавь в его бутылку с маслом для натирки рыбную начинку из булочки. Снова вызови его на соревнования. Запомни комбинацию, которую выполняет Марко. Все движения назовет судья. Надень дурацкий колпак и повтори точь-в-точь прыжок Марко. Нажимай кнопки сразу после появления нового экрана. Оказывается, одной победы мало, нужно повторить. Теперь первым прыгаешь ты. Сделай пару движений по своему усмотрению. Марко решит показать высший пилотаж и натрется маслом, чтобы свести наличие брызг к нулю. Но голодные чайки помешают Марко прыгнуть нормально. Он плюхнется в воду как мешок. Ты — победитель. Получи золотую статуэтку. Поставь на нее серебряную кружку.

Вернись на маленький остров. Иди на пляж и поговори с толстым пиратом. Спроси, почему в тебя выстрелили из пушки. Узнай про заколдованных попугаев и про то, как они говорят. Спроси его про бронзовую шляпу и про Ultimate insult. Пройди направо, на каменистый пляж, и дунь в свисток. Два попугая прилетят и сядут на камень. Дай одному из них грог. Теперь ты всегда сможешь отличить одного от другого. Задай трезвому попугаю простой вопрос с очевидным ответом. Теперь ты знаешь, какой попугай говорит правду, а какой врет. Спроси правдивого попугая, где находится бронзовая шляпа. Иди в указанном направлении. У следующего камня снова спроси, куда идти. Продолжай до тех пор, пока попугай не скажет, что ты уже пришел. У нужного камня изобрази маленький спектакль с говорящими куклами. С корабля выстрелят из пушки и разобьют камень. Бронзовая шляпа — твоя.

Часть третья
Monkey Island

Прочитай висящее на пальме объявление. Поговори с обезьянкой. Пройди вперед, в лагерь, и поговори с пиратом. Оказывается, он начисто потерял память. Подними кокос и стукни пирата по голове. Поговори с ним еще раз. Спроси, где его корабль. Иди в каньон и возьми раздвигающееся устройство для сборов бананов. Вернись на пляж и сорви с пальмы все бананы. Дай один обезьянке. Теперь она пойдет за тобой в каньон. Дай Тимми еще банан и иди в шахту справа. Еще один банан — и ты с обезьяной у большой металлической двери. Открой люк и брось туда банан. Когда Тимми залезет внутрь, закрой люк. Покажи обезьяне банан через щель вверху. Тимми откроет дверь. Пройди внутрь и раздвижным крюком достань из шестеренок газонокосилку. Иди на гору с кучей камней и несколькими каналами. Брось один камень в правое русло. Пока он катится, возьми еще один камень и прицелься на средний канал. Когда первый камень заденет ветку, брось второй в средний канал. Когда пошевелится вторая ветка, брось третий камень налево. Брось туда же еще один камень, когда сдвинется третья ветка. Если все сделано правильно, каменное ядро попадет в раскаленную лаву. Иди в церковь Ле Чака. Противная обезьяна забросила на остров что-то очень нужное. Сними крюком два щита над входом. По-

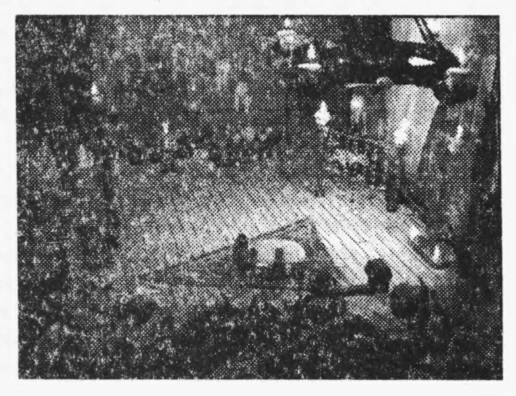
говори со священником и узнай, как в церкви проходят мессы, раз по середине течет лава. Потом попроси разрешения прокатиться на лодке. Столкни самую левую лодку с места, она собьет другую, закрывающую нужный проход. Приготовь раздвижной крюк. Проплыви слева от острова с бутылкой и крюком возьми ее. Прокатись на лодке еще раз, но заплыви в небольшую гавань за брошенным тобой камнем. Газонокосилкой срежь кусты, чтобы вниз через трещины пошла лава. Пройди налево, на горку. Сломай дерево и перейди на противоположный берег. Иди на пляж. Стукни Хермана бутылкой по голове и еще раз поговори с ним. Задай заново все вопросы. Иди в деревню и поговори с Джо Джо младшим (чтобы с поляны спокойно попасть в деревню, нажми клавишу О и иди по карте). Запомни все, что он скажет об обезьяньих боях. Попроси показать тебе стойки и произносимые при этом боевые звуки. Сыграй на тарелках для обезьянки слева и забери у нее гармошку. Снова вернись на пляж и стукни ею Хермана по голове. Вот тут у него наступит полное просветление мозгов. Он тут же вспомнит, что он — губернатор и уже двадцать лет кукует на этом острове. В общем, раз ты женат на его дочке, он — твой папа. После того, как пираты захватят в плен Илейн, еще раз поговори с губернатором. Он отдаст тебе знак губернаторской власти.



Иди в лес и поговори с первой обезьяной. Вызови ее на соревнование по обезьяним боевым искусствам. Изучи, какой стойке соответствует победный клич. Постоянно будут появляться новые, более сильные комбинации криков. Лучше всего их записывать. На этой лесной поляне тебе нужно победить по очереди четырех разных обезьян. Их достаточно сложно встретить. Придется входить в лес и выходить из него по нескольку раз. После победы над обезьянами иди в деревню и вызови на поединок Джо Джо младшего. Победить его очень трудно. Главное — отвечать очень быстро, не давая времени опомниться. После победы ты получишь его бронзовую шляпу. Иди к гигантской обезьяньей голове на побережье. Забрось бронзовую шляпу на макушку головы. Выдвижным крюком потяни обезьяну за нос, и она откроет рот. Зайди внутрь. Слева расположено кресло с рычагами, а перед ним — пульт. Найди в нем прямоугольный паз и вставь туда символ губернаторской власти. Гигантская обезьяна-робот оживет и... правильно, прыгнет.

Перед тобой три башни. На самой высокой расположен ретранслятор. Подними большую дубину справа и воткни ее в маленькую башню. Залезь на нее и спрыгни на дубину, с нее — на среднюю башню, а оттуда — на большую. Дерни за торчащий рычаг и выключи ретранслятор. Это приведет к непредсказуемым последствиям: Ле Чак вселится в гигантскую статую.

Теперь тебе предстоит обезьяний бой с огромным сумасшедшим Ле Чаком. Сам победить ты его не сможешь. Единственный путь — повторять все его движения до перемены стоек. В конце концов Ле Чак не выдержит и сдастся. Финал.



GIANTS: CITIZEN KABUTO

Разработчик	New World Computing
Издатель	3DO
Жанр	пошаговая стратегия
Требования	P-200, 32 Mb

«Нам отчего-то никогда не хватает места!»
Гаргантюа и Пантагрюэль

Большим животным, как и большим людям, трудновато выжить на маленькой территории, когда со всех сторон поджимают маленькие создания вроде нас. Еды постоянно не хватает, уединиться — тоже проблема. Вот с этого и начинается борьба за выживание: большие топчут нас тысячами, а мы их достаем своей настырностью и вездесущием; в конце концов кто-то вымирает и остается в преданиях старины глубокой.

В Giants: Citizen Kabuto вы должны будете влезть в шкуру огромного монстра, желающего видеть солнце еще не одно столетие. Или объединиться в борьбе против этого же гиганта с маленькими собратьями. Всего в игре три расы: Мекки — технологически развитая цивилизация; маги острова, Жнецы моря, так сказать; и последний вид — сам Кабуто, выживший гигант.

Ситуация сложилась такая: Мекки и Дельфи объединились в борьбе против одной злобной королевы Саппхо, которая, являясь матерью Дельфи из расы Жнецов, еще хочет освободить из заточения Кабуто. Заварушка предстоит серьезная, поэтому перед боем советую внимательно изучить как свои преимущества, так и чужие недостатки, оценить силы свои и врага.

Мекки

Ходят слухи, что Меккарины откололись от большой цивилизации космических боевиков и организовали колонию на острове неизвестно сколько лет назад. С тех пор они постоянно тренируются, совершенствуют оружие и боевой дух. Если хочешь быть одним из них, тебе придется полюбить уничтожать, взрывать, крушить. Девиз «Если что-то не взрывается — возьми пушку побольше!» красной нитью проходит через культуру Мекков, определяет тактику боя и несет победу. Так как в основном Меккарины полагаются на свое оружие, о нем подробнее.

Пистолет (handgun) — так как это оружие всегда дается по умолчанию и обладает бесконечным боезапасом, то и убойная сила его по жизни стремится к нулю. Посему пистолет идеально приспособлен для отмахивания от комаров на болотах, колки орехов и нанесения татуировок на кожу самых слабеньких Жнецов моря.

РПГ (RPG) — пушка массового поражения. Очень почитаема Мекками, потому что производит много шума, огня и дыма. С ней хорошо громить толпы маленьких врагов, собравшихся на митинг. Конечно, с первого выстрела все не умрут, но точно будут оглушены и дезориентированы.

Ракетница (Missile Launcher) — по сути равнозначна РПГ, но обладает большей пробивной силой.

Пулемет (Machine Gun) — тратит много патронов, слишком много за одну секунду, но великолепен в близком бою против любого противника.

Снайперская винтовка (Sniper Gun) — это самая-самая у Мекков. С ее помощью вы можете выносить любого по крутости врага с очень большого расстояния, даже не обнаруживая себя. Кстати, ею можно уничтожать еще и здания.

Мортира (Millennium mortar Gun) – выстреливает мощный заряд взрывчатки по крутой траектории. Как только он коснется земли, здания или живого противника, происходит большой взрыв, а потом остается воронка и больше ничего. С такой пушкой не страшно и в одиночку на целый взвод идти.

Наводящаяся ракета (Proximity missile launcher) – позволяет уничтожать летающие цели и прочих быстро передвигающихся особей. Только удержите цель на мушке три секунды – и она получит свое через мгновение.

Ко всему прочему, Мекки любят использовать приспособления для облегчения своей жизни – небольшие рюкзачки легко носятся на спине и выполняют свое предназначение.

Jetpack – по-нашему, что-то вроде ранца с реактивным двигателем для полетов существа, к этому не приспособленного. Советую не использовать его у зенитных установок и над океаном – вероятность удариться о землю или воду слишком высока в таких случаях.

Набор для ремонта (repair pack) – позволяет чинить полуразрушенные здания (идеально для длительной обороны базы) и товарищей по несчастью.

Защита (Shield pack) – после активизации создает энергетическое поле вокруг командира отряда и его подчиненных. Действует так же, как и джетпак, поэтому не забывайте следить за индикатором.

Маскировка (Bush Pack) – отличная маскировка на любой местности: ваш отряд мгновенно превращается в густые заросли кустов. Если передвигаться очень медленно, то можно подползти практически вплотную к врагу.

Бомба (Pop-up bomb) – уничтожает практически все за долю секунды, поэтому постарайтесь расчистить путь отступления перед ее закладкой под цель – времени на бегство будет очень мало.

Мобильные турели (Deployable Turrets) – пулеметные турели предназначены для защиты базы. Управляются как автоматически (сами по себе), так и вручную с пульта управления в командном центре.

Sea Reapers

Дельфи – одна из самых ярких представителей Риперов, дочка злой королевы Саппхо, которая задумала ужасную вещь. Ей взбрело в голову освободить великого гиганта Кабуто из многовекового заточения. Дельфи наплевала на дочерние чувства и решила помешать мамане. Весь арсенал Дельфи состоит из магических заклинаний меча и лука, которым она очень и очень успешно пользуется.

Меч (sword) – оружие для Дельфы абсолютно незаменимое. Если учесть, что он может высасывать энергию из противника и добавлять ее ко здоровью девушки, можно обойтись вообще без «аптечек». Конечно, для этого требуется подойти очень близко, но с этим поможет справиться турбопак.

Лук (Bow) – к обычному луку с бесконечным запасом стрел (естественно, практически бесполезных) можно найти и добавить магические, после чего он превращается в поистине мощное оружие.

Снайперский лук (sniper bow) – обладает большой дальностью поражения цели, и скорость стрельбы реально впечатляет. Отлично подходит для «снятия» охраны.

Огненный лук (Hellfire bow) – подобие ракетницы, поражает большие кучки народа, но с нескольких выстрелов.

Кричащий лук (Screamer bow) – стрелы для него снабжены искателем цели, что позволяет засечь врага и почти стопроцентно убить. Лучше всего применять против летающих монстров.

Лук Силы (power-up bow) – опять-таки стрелы с самонаведением, изменяется только количество целей. С этим оружием вы свободно можете поймать хоть двадцать врагов одновременно.

Заклинания

Взять Смарти (Grab Smartie) — этим заклинанием вы сможете подобрать Смарти на большом расстоянии, как с поверхности, так и со спины противника. Чаще всего используется в миссиях на базе.

Кластеры (Cluster) — выстрел ракеты с разделяющейся боеголовкой. Особенно эффективно против толпы.

Плащ (Cloak) — Дельфи превращается в зеленый туман, который наносит при прикосновении к врагу отравленную рану. Конечно, это не убивает мгновенно, но действует при быстром отступлении или продвижении по густонаселенной территории.

Телепортатор (teleport) — выставив три точки для телепортации, вы будете в мгновение ока перемещаться между ними, полностью выводя из равновесия ошалевшего от такого врага.

Стена огня (Summon firewall) — огненная стена появится перед вами и начнет быстро двигаться вперед, сжигая все на своем пути.

Град (Summon hail) — вызов каменного града, который полностью находится под вашим управлением. С его помощью легко уничтожаются здания и отряды врага.

Замедление времени (Slow Time) — как только враг или отряд попадет в сферу замедленного времени, его движения затормозятся. Таким образом, противник становится легкой мишенью.

Уменьшение (Shrink) — если какой-нибудь противник попал под действие этого заклинания, то сразу уменьшается в несколько раз, теряя соответственно силу и здоровье. Действие очень короткое, поэтому не затягивайте с расплатой.

Слежение (Follow) — стоит вам поймать цель, как она поднимается высоко в воздух, а потом со всей силы возвращается обратно. Конечно, с необратимыми для тела и здоровья последствиями.

Ремонт (repair) — ремонт базы, лечилка для Смарти и прочих сотоварищей.

Торнадо (Summon tornado) — самое мощное заклинание Дельфи, суть его сводится к вызову огромного торнадо, которое поднимает в воздух всех противников, здания и прочие детали местности.

После этого враги калечат сами себя, пытаясь зацепиться за обломки. Когда действие заклинания заканчивается, все с шумом падает вниз и живое быстро умирает.

Кабуто

В одиночных миссиях Дельфи после смерти матери превращается в Кабуто и отправляется на поиски реального гиганта.

Кабуто не обладает никаким стреляющим или магическим оружием, все, что есть — это руки, ноги и голова.

Руки

Мощный удар кулаком (Adrenalin Punch) — получив такой удар, противник отлетает на пару метров и теряет ориентацию в пространстве. Лучше всего это действует на здания — они не отлетают, а просто рассыпаются в прах.

Двойной удар (two-handed slam) — если Кабуто хлопает по земле двумя своими большими ладонями, никто живым не уйдет; земля сотрясется и разверзнется, поглощая врага.

Удар плечом (Elbow Drop) — Кабуто с разбега падает на противника и ударяет его плечом. Если это кто-нибудь живой, то остается размазанная кашица, если здание, то гора обломков.

Живот (Belly Flop) — самый страшный удар туловищем. Кабуто приземляется на живот и вминает в землю просто ВСЕ.

Ноги

Печать (Foot stomp) — это самое простое наступательное движение. Шаг — минус враг, еще шаг — минус два.

Печать в прыжке (Jumping stomp) — фактически это то же самое, только Кабуто движется к земле с ускорением и наносит в два раза большее повреждение. Минус такой — слишком быстрые успевают ускользнуть, пока гигант поднимается в воздух.

Удар задом (Butt flop) — высоко подпрыгнув, Кабуто переворачивается в воздухе и падает на землю всей своей многотонной задницей. Последствия катастрофичны.

Пушечное Ядро (Cannon Ball) — просто шарик, просто быстрый шарик, просто гигантский быстрый шарик. К тому же еще и смертельный.

Вот, пожалуй, и все, что можно сказать интересного о жителях островного мира. Пора переходить к действию, т. е. к Великому Сражению за место под солнцем.

С кого начинали, теми и продолжим — Мекки.

Мекк

Мальчик по имени Томми

К мальчику придется поспешить, для чего не стоит терять время на разных маленьких врагов. Просто оббегайте их, оставьте на обратную дорогу. Высокие подъемы и мосты тоже рекомендуется пролетать на крейсерской скорости, потому что пока вы не выстоите против такого количества народа — не хватит ни сил, ни патронов.

Когда добежите до Томми, попробуйте моментально уничтожить двух охранников, не задев при этом мальчика. В награду ребенок выдаст вам джетпак. Смотри инструкцию на него выше.

Смарти

Здесь все просто. Когда попадете в ловушку, из которой выбраться довольно сложно, присмотритесь к поведению Смарти. Они будут изредка падать, перед этим осыпая с края большие камни. Хватайте их и бросайте в яму, чтобы закончить задание.

Дилемма Тэла

В узком ущелье вы столкнетесь с двумя очень большими Риперами, которые сделают все, чтобы не пропустить вас дальше. У них на это средств хватит. Не привлекая лишнего внимания с их стороны, в полуприседе прокрадитесь вдоль стены и с более удобного места «снимите» по одному. После их смерти, болезненной и мучительной, используйте джетпак, перелетите через пропасть и направляйтесь на помощь к Тэлу

Гнездо Риперов

Равнина просто кишит Риперами, куда ни глянь. Но без боя прорваться все-таки можно. Для этого прикажите Тэлу аккуратно проскользнуть через открытые пространства, а сами используйте реактивный ранец для ускоренного пролета над врагом.

Назад на остров Скорча

Тут сильной головной болью будут снайперы. Они сидят практически на каждой возвышенности и ждут своего часа, чтобы продырявить вас. Поступим так: попросите Тэла заняться снайперами, а сами, делая зигзагообразные телодвижения, пробивайтесь через засаду. Тэл — очень грозное оружие в умелых руках, поэтому постарайтесь использовать его по максимуму, чтобы найти вход в шахту.

Холмы Кодписа

Голод!

Ни в коем случае не останавливайтесь! Летите напролом через Жнецов. Пусть они задевают вас изредка — ничего страшного. Сейчас главное — доставить вовремя мясо Вимпа Папе.

Дорога домой

Возвращаться вы будет уже не один, а с некой девушкой на спине. Она не только увеличивает ваш вес, но и создает определенные трудности при маневрировании в воздухе.

Поэтому, когда будете перелетать через холмы, что напротив начальной точки, не забывайте следить за счетчиком горючего.

Еще один момент — обязательно забегите в магазинчик и перезарядитесь там, иначе Папа вас больше не увидит. Впереди много разного неприятного и нехорошего.

Деревня на вершине

Ваша основная цель — это несколько бараков, поэтому сосредоточьтесь на них. Лучше всего использовать Тэла в качестве атакующего, а сами прикрывайте его террористические действия.

Против вас выступят несколько Риперов, их не стоит убивать всех, просто уведите подальше от бараков и орудующего там Тэла. Как только здания взлетят на воздух, миссия окончится.

Папины поиски

Настало время добрых встреч и радостных слез. Перед тем как это случится, освободите деревеньку и на ракетном ранце перелетите через холмы. Месторасположение Папочки довольно точно указано на карте, поэтому избегайте Жнецов и прочесывайте территорию.

Тюрьма Дика Виттингтона

Проблемы Рега

Для начала освойтесь на новой территории, а потом бегите вперед, пока не пройдете узкий мост. Сразу за ним перемещайтесь в правую часть равнины и попробуйте найти Сонака, охранника.

Против этого гиганта лучше всего использовать пулемет или что-нибудь покрупнее, иначе не пробить толстую шкуру. Как только бой закончится, Рег будет освобожден.

Назад в Борьёзе

С Регом и Тэлом вернуться в Борьёзе не составит никакого труда. Все враги, встречающиеся на пути, будут в миг снесены ураганным огнем из трех орудий. Не забывайте подзаряжаться и менять цели.

Бараки Риперов

У места высадки затоварьтесь в магазинчике: впереди столько врагов, сколько еще не встречалось ранее в общем. Если так случилось, что патроны все-таки закончатся, никогда не поздно вернуться за оставшимися обоймами.

Набрав оружия под завязку, включайте джетпак и начинайте летать постепенно сужающимися кругами по периметру острова. В конце концов все бараки будут уничтожены, несмотря на яростный отпор Жнецов, чьи дома вы решили разгромить.

Патруль сонаков

Ваша новая задача — уничтожить несколько патрулей, во главе которых идут сонаки. Стратегия такая: сначала издалека убиваете сонака, затем, используя в качестве прикрытия камни и деревья, по одному уничтожьте охранников. Таких патрулей много, постарайтесь быть экономнее с патронами.

Пусковые установки

Не стоит торопиться разгромить все установки, хорошо спрятанные в горах, это не основная цель. Для начала расстреляйте всех Риперов на равнине при помощи Тэла и Рега и освободите подходы к магазину. И только после этого начинайте аккуратно двигаться вглубь острова. Там повсюду снайперы, которые так и норовят подловить ваших спутников. Отвлекая огонь на себя, позвольте ребятам из команды оторваться на установках.

Лифт

Миссия самая короткая, но от этого не самая простая. Вам придется пробиться через плотный заслон врагов к лифтовой шахте. Позвольте товарищам тоже пострелять немного — не берите на себя слишком много. Когда добежите до лифта, карабкайтесь на самый верх.

Тюрьма

Перед тем как войти на территорию тюрьмы, разбейте охранные турели с гор, чтобы не попасть в ловушку. Затем заходите сзади и попробуйте проникнуть в тюрьму через черный вход, где охрана не такая мощная. Настало время крошить все и вся, и так до тех пор, покуда не дойдете до центральных ворот, где надо заложить большую бомбу.

В поисках Тимми

Площадь пыток

Все открытые пространства на этом уровне заняты противником, поэтому лучше будет выбрать маршрут, проходящий по вершинам сопок. Но и там остерегайтесь разбросанных то тут, то там пулеметных турелей. Первая цель, первая и самая важная — это магазинчик Смарти. С него и начинается настоящая война. Зарядите все оружие и приготовьтесь к кровавой жатве. Базу и непосредственно бараки советую выносить как можно скорее при помощи мортиры. Если враги не успеют выбежать из здания, то погибнут под обломками, и тогда не придется тратить совсем не лишний патрон. Охранников и прочие одиночные цели выносите снайперской винтовкой с большого расстояния.

Отпрыск

Выживание на этом задании практически невозможно, если не предпринять ряд мер по спасению своего тела. Во-первых, отошлите Тэла и Рега отстреливать Кабутовских клонов. Во-вторых, найдите удобную возвышенность для снайперской точки. И покажите мелким Кабутам, кто тут главный добрых дел мастер.

Гордон и Бенетт

Конец уже так близок, что хочется бежать напролом и крушить всех подряд. Но вот как раз этого и не стоит сейчас делать. Методично и аккуратно уничтожьте врага на первом острове, затем переходите на второй. Как только территория пляжа будет расчищена и обагрена кровью, приготовьтесь к захвату башни. Для этого отошлите друзей сломать все зенитные установки. Когда получите рапорт о выполненной работе, взлетайте под небеса на джетпаке и входите в башню.

Битва!

Погрузчик

Способ убить погрузчик один, он требует от вас немного терпения и хорошей реакции. Встаньте прямо перед ним. Когда он подъедет очень близко и откроет пасть, запустите туда снаряд из мортир, а лучше сразу два, если успеете. Для верности. Вот и все.

Битва

Для начала убедитесь, что ваша база хорошо охраняется и враг не прорвется незамеченным. Затем найдите и потребите по назначению пять-шесть кусков мяса или Смартизов, чтобы начать глобальное строительство. Во время большой стройки на вас будут без конца нападать толпы Риперов, посему постоянно ремонтируйте здания и укрепляйте стены. Так будет продолжаться до тех пор, пока вы не наберетесь сил для успешного ответа. Создав большую бомбу, набирайте команду и отправляйтесь ко вражьим баракам. Если добрались туда в целости и сохранности — ваша удача и победа.

Дельфи

Самурай Ян

Первая тренировочная миссия Дельфи совсем не сложная: отстреливайте больших Риперов с большого расстояния из лука и по мере необходимости поправляйте здоровье в глубокой воде.

Смарти в пузыре

Цель такая — поймать и принести на базу одного Смарти. Чтобы достать его, не надо карабкаться в гору на самый верх, достаточно встать перед входом в башню.

Потом отыскать, где именно находится Смарти, и притянуть его издалека при помощи соответствующего заклинания. Возвращайтесь обратно к Яну.

Турбо-сила

Сначала закупите все, что можете, в магазине. Эти покупки понадобятся через минуту, когда вы будете приближаться к Райкам. Перед тем как вступить в открытый бой, вычеркните из списков парочку охранников снайперским луком, так точно полегче будет.

Во время массированных атак спасайтесь при помощи турбо, делая крутые виражи на местности. Так вы должны будете рано или поздно оказаться на самой вершине горы, где держат в заложниках Яна.

Мантра мира

По карте отыщите домик Яна и рассчитайте кратчайший путь, учитывая то, что Дельфи запросто проплывает глубокие места. Таким образом вы не только избавите себя от надоедливого внимания со стороны Риперов, но и сэкономите время.

У самого берега кастаните заклинание огненной стены, чтобы отгородить место высадки от охранников. Когда все закончится, добейте переживших этот кошмар и направляйтесь к дому.

Потерянный Риперски

Бешеная атака на бараки

Перед постройкой базы внимательно осмотрите близлежащие территории — там полно мяса и Смарти. Как только первые здания будут достроены, на вас напа-

дут полчища врагов. Единственный способ задержать их хотя бы на время — это использовать заклинание замедления времени и турбо. Едва вы накопите достаточно сил, чтобы произвести торнадо, отправляйтесь к неприятельской базе и устройте им ветерок с моря, чтобы знали, как лезть к хорошим девушкам.

Риперски!

Вскарабкивайтесь на самый верх утеса и из лука максимально быстро отстреливайте всех охранников, которых увидите, и турели. Затем используйте турбо и быстро пролетите мимо врагов прямо к Риперски.

Риперски сбежал

На ледяном уровне чаще используйте турбо, чтобы пробиться через снежные заносы и ледовые глыбы. В случае, когда упретесь в стену, да так, что дальше никуда, применяйте ракеты. Парочки будет вполне достаточно, чтобы снести целый айсберг.

Гонки

Разогрев

Задача — зачистить остров для гонок, освободить, так сказать, трассу от неожиданных препятствий. Подзарядившись в магазинчике, пробейтесь на большой скорости к башне. Рядом с ней будет много патрулей. Если учесть, что солдаты ходят только группами, идеально будет применять на них заклинания замедления и огненной стены.

Гонки Риперски

Все очень просто: не пытайтесь ловить бесполезные ракетные заряды, лучше сконцентрируйтесь на скорости и противнике.

Флотилия Риперов

Из-за большого количества народа самым выгодным будет использование меча, заклинания замедления и защиты. За последней следите особенно внимательно. Подбегая к охранникам, вы можете серьезно пострадать, как, впрочем, и Ян. Пробегав достаточное количество времени, чтобы накопить силу для создания торнадо, направляйтесь прямиком к базе противника. И передайте привет баракам и всему большому флоту.

Королева Саппхо

Большие гонки

Самый сложный момент во всей гонке — это прямой участок дороги у самого финиша, где со всех сторон стреляют Риперы. Не стоит им дарить свою любовь, гоните по трассе по полной.

Дворец Саппхо

Как можно скорее выстройте базу, надежно защитите ее полями и постарайтесь спрятать Яна.

После этого копите силы для уничтожения двух довольно больших баз противника: на западе и на севере. Заходить к ним целесообразнее с тыльной стороны, дабы избежать лобового столкновения с отрядами охраны.

Охота на Саппхо

Логово королевы расположено в самом центре вулкана. Используйте заклинание турбо, чтобы пробраться в огнедышащее жерло через вражеский заслон.

Битва в вулкане

Для начала кастаните замедление времени, а потом на внезапно присмиревшую королеву пустите шарик, уменьшающий размер. Теперь, когда половина ее силы ушла в никуда, доставайте меч и высасывайте энергию. Учтите, что она с вами может сделать то же самое, посему избегайте прямых попаданий.

Кабуто

Злобные Смарти атакуют!

Для начала все просто: бегайте по деревне и ломайте все домики подряд. Однако не стоит пока приближаться к баракам — ими можно заняться вплотную после увеличения массы тела раза в два. А пока ищите плохих Смарти, которые бегают по деревне в панике. Чтобы закончить миссию, разгромите военные сооружения.

Выход

Все то же самое, за исключением Ракисов — более сильных представителей лилипутов. Их лучше давить руками и телом. Когда почувствуете уверенность в своих силах, подходите поближе к каменным воротам и пробивайте выход наружу.

Взросление

Монстрик взрослеет

Несмотря на то, что Кабуто уже почти взрослый, ввязываться в драки с большим количеством народа пока не стоит. Территория наводнена охранниками и Ракисами, так что не стесняйтесь — делайте ноги по мере возможности. Чуть-чуть подрастете — сразу к воротам, чтобы перейти на следующий уровень.

Отечество

На этом этапе вашим основным противником станут пулеметные турели. Даже не пытайтесь выступить в роли Матросова, бросаться никуда не надо. Лучше наплодите клонов и заставьте их разбирать турели на части или бегать в роли обманки. В это время вы можете либо помочь добить врага, либо бежать со всех ног к баракам.

Круши и жги

Каньон Кабуто

Секретный вход спрятан надежно, поэтому рассказываю, как к нему подойти. С места высадки двигайтесь точно вперед, пока не упретесь в водную гладь моря. У побережных скал найдите несколько деревьев, между которыми лежит огромных размеров валун. Разбейте его и найдете нужную дырку.

Вулкан Кабуто

Найдите на карте вражескую базу и приготовьтесь к атаке. Чтобы не идти на противника с голыми руками, попробуйте отыскать подходящее оружие. Камень не подойдет? Забирайтесь на одинокий утес и выдолбите огромный булыжник. Поднимите его и полным ходом двигайтесь на базу, ломать все и крушить. Если одного камня не хватило, повторяйте все с самого начала.

Увеличительное стекло, часть 1

Перебив охрану бараков, продолжайте двигаться по каньону, пока не найдете кристалл. Отломите от него кусочек и с этой частицей чистого стекла идите в самый центр карты. Там стена из чистого хрусталя делит остров пополам. Чтобы разбить ее, используйте найденный ранее кусок стекла, сфокусируйте лучи в одной точке и направьте на стену. Через секунду путь будет свободен.

Портал, часть 1

Если вы будете останавливаться на каждом углу, ввязываться в драку со всеми охранниками, то вряд ли выживете. Безопаснее всего будет оставить врагов в живых, а самому на большой скорости, петляя и уворачиваясь от снарядов, мчаться к воротам.

Последний оплот Риперов

Увеличительное стекло, часть 2

С самого начала наплодите как можно больше клонов, затем на карте отметьте вражеские деревушки Смартизов. Кристалл лежит в западной части, так что двигайтесь вдоль реки — не ошибетесь. Берега хорошо защищены, но ваши маленькие собратья быстро поменяют расстановку сил в выгодную сторону. Как только подберете осколок, поворачивайте обратно и ищите ворота в мир иной.

Последняя база

Стоит вам пересечь большой мост, со всех ног бегите через равнину к баракам. Там должны быть спрятаны ворота на следующий уровень. Про врагов забудьте — не до них, когда решается судьба Гигантов.

Портал, часть 2

Идите вдоль стен, пока не наткнетесь на западные ворота. Там подкрепитесь Смарти из местной деревушки и наплодите клонов. Они понадобятся для отвлекания основных сил подоспевших на помощь охранников. Вы же в это время карабкайтесь через стену и направляйтесь через каньон прямо к высокому утесу. Там выход.

Гражданин Кабуто

Одна из самых сложных миссий за всю игру: со всех сторон валит непрекращающийся народ, а сбежать не получается. Как в страшном сне. Единственный выход — поедать всех и вся на своем пути. Не помешают клоны, которые с радостью возьмут на себя тяжелейшую часть работы — отслеживание и уничтожение патрулей.

Подземелье Кабуто

Как и раньше, отстрел всех врагов вряд ли принесет победу. Куда успешнее будет пробежать мимо грозных Ракисов, показать им неприличный жест и скрыться во тьме подземелья. Главное, не забывайте сверяться с картой.

Последняя битва скоро

Используйте в качестве оружия булыжники, выковырянные из вулканического утеса. Камнями забросайте сначала турели, а потом переходите к баракам, что расположены на самой вершине. Едва враги побегут, бросайте это дело и бегите в логово Кабуто.

Победить Кабуто!

Сбить Кабуто с ног очень сложно, но вполне реально. Как только это случится, меняйте форму обратно на Дельфи и смотрите заставку.

Еще одна победа!

Пока Баз будет отбиваться от тяжелых атак Кабуто, прыгайте в бункер. Когда какая-нибудь деталь Кабуто появится в поле зрения, стреляйте в нее из лука. Если Кабуто решится побросать камешки в вас, то единственным безопасным местом будет подошва утеса. Лучше всего Гиганта дробить при помощи РПГ, а потом добивать пулеметом.

Евдокимова Надежда (nadya-evd@mail.ru)

HEAVY METAL F.A.K.K

Разработчик	Ritual Entertainment
Издатель	Gathering of Developers
Жанр	third-person shooter
Требования	PII-300, 64 Mb, 3D уск. (PII-400, 128 Mb, 3D уск.)

Прежде всего

С самого начала поставьте в опциях «всегда бегом». Это упростит прохождение игры.

Julie's House

Обогните здание справа. Влезьте на невысокую скалу справа. С нее прыгните на веревку, влезьте по ней на дерево. Возьмите на дереве емкость с водой. Спускайтесь вниз. За фонтаном поднимайтесь по лестнице слева в дом и, не разговаривая с Кэрри, идите в машинное отделение. Там найдете емкость с водой. Пройдите сквозь помещение и выйдите с другой стороны. На балкончике — емкость с водой. Идите налево. У стены два ящика. Выдвиньте из угла тот, который больше, и влезьте по нему на крышу. На крыше растут плоды. Они могут подлечивать ваше здоровье. Спускайтесь вниз. Идите вверх по большой лестнице, той, что справа от фонтана. Она заканчивается массивной железной дверью с кнопками. Слева от нее, около дерева, — лестница на стене. Влезьте на стену. В конце платформы начинается уступ, на котором есть вода и целебные грибы. Возьмите все, что вам необходимо. Спускайтесь вниз и идите в дверь. За нею — две подобные двери. Прямо — тренировочный зал, слева — вход в Эден. К вам подходит ваш тренер, и вы автоматически попадаете не следующий уровень.

Julie's training room

С самого начала вам предоставляется возможность покинуть уровень, просто нажав на красную кнопку у себя за спиной. Однако лично я очень рекомендую всем потренироваться в управлении Джулией. Женщина-тренер расскажет вам, что к чему, и объяснит все тонкости управления. В любом случае, вы получаете пращу и меч и возвращаетесь на предыдущий уровень.

Julie's House

Идите в Эден, не забыв при этом заглянуть в низкий проход справа от двери и мостика, куда течет речка. Попасть туда можно, лишь пригнувшись. Там есть емкости с водой.

Eden Homes

Идите в город. Пододвиньте ящик к стене здания слева, залезайте на парапет и возьмите емкость с водой. На улице на веранде здания с каменной лестницей справа есть еще одна емкость с водой.

Поболтайте с горожанами. Спуститесь во дворик по улице слева. Поупражняйтесь в стрельбе из пращи по глиняным вазам на пьедестале. После нескольких попаданий подойдите к пьедесталу и получите склянку с защитным кругом. Нагнитесь, пролезьте под решетки справа от деревянной лестницы и возьмите емкость с водой. Идите на второй этаж. Прижмитесь спиной к стене в том месте, где начинается узкий бордюр, дойдите до маленького балкончика и возьмите еще воды. На соседнем балконе есть еще вода. Добраться до нее можно, подпрыгнув и уцепившись руками и ногами за железную балку и перебравшись таким образом на другую сторону.

Идите снова на улицу, заверните за угол направо и поговорите с Германом, который чинит автомобиль. Открывайте деревянную дверь с надписью Lander's roost и переходите на следующий уровень

Lander's roost

Войдите в паб. Поговорите с Ташей. Она скажет вам, что Ангус в подвале. Идите в зал, спускайтесь вниз по винтовой лестнице. В подвале Ангус даст вам детонаторы. Посмотрите мультфильм и переходите на другой уровень.

Eden Homes

Убейте мечом нападающих на вас ос-мутантов. Возьмите на балконе с шезлонгами воду. Разбежавшись, прыгайте на соседний, цепляйтесь руками за его край и подтягивайтесь. На этом балконе за углом есть целительные яблоки. С него по одной из параллельных железных балок (на которой нет белья), цепляясь за нее руками и ногами, переберитесь на соседнее здание с черепичной красной крышей — коровник. Подтянитесь на руках и влезьте на крышу. Убейте ос. Прыгайте в пролом в крыше. Это выход с уровня.

Осторожно Баг! Сохраните игру на крыше у пролома. Если, прыгнув в пролом, Джулия автоматически повиснет на руках, вы можете застрять в игре. Потому что дальше, отпустив руки, Джулия приземляется на ящики, но на следующий уровень не переходит.

Creeper Pens

Вы в коровнике рядом с рабочим, провалившимся в пролом. В проходе между брикетов сена справа — осы. Убейте их. Пододвиньте отдельно стоящий низкий брикет сена к другим. Влезайте наверх. По брикетам легко доберетесь до емкостей с водой под потолком.

Спускайтесь вниз. Левый проход завален. Взорвите с помощью детонатора зеленые метеоритные камни. Теперь проход свободен. Идите в него и опять бейте ос. Слева в поилке лечебные яблоки. Идите в стойла, попутно отбиваясь от ос. Слева у входа возьмите еще несколько яблок, поправляя пошатнувшееся здоровье. Откройте двери в стойла и заберите все полезные вещи. Наверху на балках есть лечебные плоды. Залезьте на них, подтянувшись, если ваше здоровье требует того.

Несколько раз поворачивайте ручку отъезжающей двери и проходите во двор. Во дворе перебейте ос, соберите все полезные вещи. Кстати, в конце двора между зданием с висящими на нем кнутами и зелено-желтым флагом и стеной есть очень узкий проход. В конце него — вода.

Подойдите к дверям, за которыми спрятались перепуганные люди. Они выйдут; поговорите с ними. Открывайте отъезжающую дверь. Вы вошли в стойла с рожающей коровой. Расправьтесь с осами. Соберите вещи. Подойдите к корове. Далее будет мультик. Корова родит теленка, а Джулия провалится в дыру в полу, где ее ожидает пчелиная матка

Босс Пчелиная матка

Мамуля восседает на возвышении посереди помещения, поворачиваясь то по часовой стрелке, то против. Она довольно неповоротлива, но зрение у нее замечательное. И если она вас увидела, вы более не жилец. Рядом с ее возвышением с четырех сторон находятся четыре зеленых метеоритных камня. Ваше задача: взорвать все камни с помощью детонатора, и матка погибнет.

Прячьтесь за ближайшими к вам ящиками. Там она вас не видит. Когда она начнет поворачиваться в сторону от вас, перебегайте к ближайшим к куску метеорита ящикам и прячьтесь опять. Берите в левую руку детонатор, а правую меч. Дожидай-

тесь момента, пока она снова будет смотреть в другую сторону, бегите к метеоритному камню, ставьте детонатор и убегайте обратно за ящики. После взрыва камня на вас всякий раз нападают осы. Расправьтесь с ними. Эту процедуру надо проделать четыре раза, перебегая с места на место и попутно подлечиваясь. В «лекарствах» здесь недостатка нет. После гибели босса вы автоматически переходите на следующий уровень.

Marketplace

Возьмите два метеоритных камня в начале уровня. Пополните запасы воды в источнике и поговорите со стариком. Направо от того места, где сидит старик, за скалой есть каменная лестница . Поднимитесь по ней и возьмите полезные вещи.

Далее идите к лавочке с овощами. Продавщица даст вам излечивающий эликсир. Возьмите детонаторы на полке.

Посмотрите вперед. Вдалеке на скале лежат два зеленых камня. Это гнездо ос-мутантов.

Ваша задача: уничтожить его с помощью пращи и метеоритных камней, который у вас пока только два. Эта задача не из легких. Помню, что мне удалось уничтожить его только один раз, да и то я игру не сохранила... В результате мне пришлось далее лезть на крышу, просто-напросто отбиваясь от ос. Это оказалось намного легче, чем мучиться с их гнездом. Тем более нападают они на вас только, когда вы на территории, откуда видно гнездо.

Идите за угол здания. Там увидите рабочего возле бревна и массивного камня. Влезьте на деревянный стол, а с него на подвешенный на веревке камень. Он начнет опускаться под вашим весом. Пока он не опустился совсем, подпрыгивайте и цепляйтесь руками за край крыши. На крыше берите щит и спускайтесь вниз. Это надо сделать обязательно. Щит — штука чрезвычайно полезная.

Идите вперед и возьмите полезные вещи на лесах. И отодвиньте большой ящик от вентиля. Стоящий рядом рабочий перекроет вентиль, пар перестанет идти из трубы, и вы будете иметь возможность взять все, что находится за трубой в узком проходе. Поговорите с девочкой по имени Ариэль. Идите в маленький дворик направо. Быстрее уничтожьте зеленые куски метеорита возле норы при помощи детонатора. Иначе выходящие из нее зверьки мутируют под их влиянием и начинают кусать вас. Подтянувшись на руках, залезайте на крышу маленького домика, а с нее, разбежавшись, прыгайте на парапет большого здания, стоящего поблизости. Возьмите на парапете пистолет, влезайте по лестнице наверх. Наверху есть полезные вещи. Спускайтесь. (Вообще-то, изначально предполагается, что вы возьмете пистолет не сейчас, а еще через несколько уровней. Но почему бы не воспользоваться возможностью, если она есть?!)

Помогите старику загнать зверьков в клетку. Широкие ворота впереди — выход с уровня.

Town center

Подстрелите осиное гнездо с помощью пращи и кусочка метеорита. Или не подстреливайте — разница невелика. Окунитесь в источник, если ваш водный запас требует пополнения. Поговорите с Отто.

Уничтожьте куски метеорита и зверьков-мутантов с помощью детонатора. Делайте это очень быстро, пока зверьки не успели отойти от норы и покусать вас. Возьмите детонаторы на полке и идите в центр города.

Поговорите с Ариэль и поймайте глюк насчет киборга и вашего главного врага Гита. Далее идите в церковь. Окунитесь в святой источник, пополнив этим запасы воды. Далее опять идите за площадь; за массивным наклонным зданием с цифрой 143 слева есть патроны.

Встаньте лицом к церкви. В первый проход между домами налево, туда, где стоит женщина, можно не ходить. Пользы от этого ни на грош, зато будут некоторые потери. Но если все-таки решитесь... Во дворике с фонтаном и деревянным домом с открытой верандой расстреляйте зверьков-мутантов из пистолета. Лучше всего встать подальше от норы и расстреливать их с безопасного расстояния. Подходя ближе, они швыряются кусками метеорита, которые сильно портят здоровье Джулии. Разделавшись с ними, установите детонатор рядом с колышком с веревкой, которая поддерживает бревно. После взрыва бревно поднимется, а массивный камень опустится. Пододвиньте к нему ящик, залезьте на него. С него уже будет легко залезть на балкон здания с рабочим. Возьмите воду и спускайтесь вниз.

Возвращайтесь на площадь. Налево от церкви есть проход. Идите в него до небольшого дворика со зданием с воротами. Ого! Сколько здесь всякой твари! Уничтожьте пчел и грызунов. Подлечитесь. Залезьте на наклонную панель около ворот и прыгните с нее на крышу. Возьмите на крыше склянку с чистейшей Эденской водой. Спускайтесь вниз. Наклонившись, залезьте в нору зверьков, она приведет вас к патронам. Возвращайтесь на площадь. Поговорите со слепым. После этого разговора вы автоматически перейдете на следующий уровень, получив в подарок от Отто плазменный арбалет.

Eden underground

Вы под землей. Бегите за друзьями. Берегитесь камней, которые сыплются с потолка. Посмотрите мультфильм. Друзья Джулии погибнут, а она останется один на один с огромным монстром с шипами. Красавец! Тактика очень проста: чтобы завалить тварь, старайтесь убегать от него и стрелять с расстояния из арбалета. Монстр убивается с 5-6 таких выстрелов. Впрочем, можно воспользоваться и мечом. Эффект тот же. Убив его, соберите внизу все полезные вещи и лезьте по веревке наверх. Спрыгните с веревки. На вашем пути окажется мерзкая грибоподобная тварь, которая плюется электрическими разрядами. Убейте ее из арбалета или мечом. Прыгайте на веревку и лезьте по ней наверх: там много полезных вещей. Спускайтесь вниз, также по веревке, и идите в большую пещеру.

Убейте двух «грибов» сверху. Но вниз не спускайтесь, это можно будет сделать позже. Прыгайте на веревку, раскачивайтесь и прыгайте с нее на высокую плоскую скалу посередине пещеры. Подлечитесь плодами. В этот момент на скале, с которой вы только что пришли, появится шипастый. На расстоянии он не более опасен, чем муха. Прыгайте обратно на веревку, раскачайтесь, перепрыгивайте с нее на следующую, а с нее — на высокую скалу с массой полезных вещей. Лучше всего расстреливать шипастого оттуда. Убив его, можете по веревке спуститься на землю. Соберите вещи и залезьте, подтянувшись, на низкую скалу с ходом, посередине которого лежит огромный камень. После того как Джулия уберет камень (мультик), проход откроется, и вы окажетесь на большой высоте рядом с огромной трубой. Прыгать вниз не надо — разобьетесь. Вместо этого прыгните на площадку рядом с трубой. Подпрыгивайте и хватайтесь руками за узкую железную балку, которая идет параллельно трубе. Поднимите ноги на балку, чтобы вас не обожгло паром, и переправляйтесь на другую сторону. Прыгните на веревку и спускайтесь вниз. Там вас уже ожидают зверьки-мутанты, которые не прочь полакомиться вашим мясом. Покажите им, кто тут главный. Впрочем, можно просто пробежать мимо них налево к большой железной двери. Откройте ее, применив «действие». Вбегайте. Дверь захлопнется за вами, перед самым носом ваших преследователей. Возьмите полезные вещи. А вот и еще один шипастый. Можно его убить, а можно и не тратить на него драгоценных зарядов. Бегите в маленький проход в конце зала направо и жмите красную кнопку. Начнет подниматься решетка. Шипастый потеряет вас из виду и за вами не побежит, зато вы будете атакованы грызуном-мутантом. Можете его убить, хотя лучше всего не

тратьте здоровье, а пролезайте в полусогнутом состоянии в открывшийся проход и прыгайте в воду. Соберите полезные вещи и идите в следующий зал. Там вода и камни. Быстрее влезайте на камни. Появятся осы и еще один шипастый. Разберитесь сначала с осами: пока вы на камнях, шипастый не причинит вам вреда. Потом расстреляйте его с безопасного расстояния. Бегите по воде в противоположный конец зала и скорее подтягивайтесь на руках, чтобы взобраться на парапет. Внизу в воде появится еще один шипастый. Проигнорируйте его. Быстрее бегите до следующего парапета и подтягивайтесь на руках, пока вас не настиг еще один такой красавец. На парапете осы. Расправьтесь с ними, соберите вещи и бегите в длинный узкий тоннель. В конце его глубокая яма. Прыгайте в нее — это выход с уровня.

Eden Sewage

Бегите вперед по тоннелю с водой. За поворотом вас ожидает плюющийся зарядами «гриб», а за вашей спиной появляется шипастый. Расправьтесь с ними, возьмите трофеи и нажимайте на красную кнопку, которая выдвигает платформу-мостик у вас над головой. Теперь торопитесь: через некоторое время мостик вернется в исходное положение. Разбегайтесь и прыгайте на лопасти механизма, который поднимет вас вверх, словно лифт. С лопастей прыгайте на платформу-мостик и перебегайте по ней на другую сторону. Падать вниз не надо. Внизу вода, поэтому вы не разобьетесь. Там есть несколько взрывателей. Но не успеете вы к ним подойти, как на вас нападет шипастый. Взрыватели не стоят потраченного не него здоровья. Над неподвижной частью платформы-мостика есть вода. Туда можно попасть, подтянувшись на руках. Но в этом случае придется опять спускаться вниз, нажимать на кнопку и все проделывать заново.

На другой стороне мостика с помощью рычага приведите механизм в движение. Теперь ваш путь лежит наверх. Прыгайте на лопасть механизма. Лопасть перемещается мимо неподвижных утесов с нужными вещами. Можно прыгнуть с лопасти на утесы и забрать вещи, хотя это проблематично. С лопасти прыгайте на подвижную платформу. С платформы легко перебраться на неподвижный утес и забрать там вещи. Однако этого делать очень не рекомендую, потому что в таком случае механизм остановится, и вам придется возвращаться, чтобы снова привести его в движение.

Прыгайте с подвижной платформы на длинную подвижную балку, когда платформа и балка придут в соприкосновение. Идите по балке вперед и пригнитесь под электрическим разрядом, чтобы не испортить здоровье.

Спускайтесь вниз по круглым платформам, просто перебегая с одной на другую. Убейте «гриба» и жмите кнопку. Кнопка приводит в движение круглые платформы, по которым вы только что спускались. Поднимитесь по ним вверх, прыгайте и берите топор. Бегите в проход, перепрыгивайте через пропасть на платформу с рычагом. Вам надо перебраться на другую сторону, цепляясь руками за перекладины. С помощью рычага уберите с дороги железную балку. Но из труб пойдет пар. Этот пар смертелен для Джулии, поэтому перебирайтесь на другую сторону аккуратно. Кстати, на расстоянии между трубами можно повисеть и подождать, пока пар пройдет.

На другой стороне откройте дверь, убейте шипастого и зверьков-мутантов и идите в помещение с платформами, которые ведут вверх по принципу винтовой лестницы. Эти платформы имеют дурную особенность опускаться, а Джулия — падать вниз и разбиваться. Поэтому начинайте карабкаться по ним с момента, когда самая нижняя платформа опустится и поднимется снова. Лучше всего перепрыгивать с платформы на платформу. Если у вас с нескольких попыток ничего не получилось, используйте один полезный баг. Встаньте на одной из таких платформ лицом к стене впритык. Когда платформа опустится, вы не упадете вниз, а всего лишь подпрыгнете. Однако этот баг действует не на всех платформах. Наверху — выход с уровня.

Eden Shield Generator

Идите через двери. Убейте несколько ос на мостике. И бегите к генератору, уворачиваясь от «плевков» «грибов»-мутантов. Их несколько, они сидят на скале и стреляют в вас сверху. Можно их расстрелять из пистолета или арбалета. Однако гораздо проще пробежать мимо них. Нажмите красную кнопку подъемника. И поднимайтесь на следующий уровень генератора. Расстреляйте «гриба», который находятся выше вас. Он портит много крови. И если вы его не убьете, он доставит вам массу хлопот. А вам предстоит небольшая работа. Отбиваясь от ос, поверните четыре колеса генератора. Каждое колесо нужно вращать до того момента, пока компьютер вам не скажет, что кристалл выровнен. После выравнивания всех кристаллов откроется дверь сбоку. Бегите туда, нажимайте на кнопку и смотрите мультфильм.

Eden market under siege

Что сделали с городом проклятые пришельцы!

Возьмите несколько метеоритных камней и под прицельным огнем киборга бегите к стене большого здания. Влезайте по камням на парапет здания. А с него по лестнице наверх. Перейдите по узкому карнизу на соседнее здание слева. Войдите в пролом, где горит огонь, и соберите полезные вещи. Возвращайтесь на парапет и входите в дверь. Прыгайте вниз, где странного вида робот призывает нас сдаться. Разберитесь с существами с огромными головами. Робота лучше не трогать. При нападении на него появляется снова целый сонм «головастиков». Бегите через комнату на балкон. А вот и киборг уже дежурит под ним. Наверное, познакомиться хочет. Познакомьтесь с ним при помощи пистолета. Спускайтесь вниз и по веревке залезайте на крышу соседнего здания. Возьмите left hook (такая штуковина в вашем обмундировании, которая одевается на левую руку) и идите в здание. Убейте «головастиков». И выходите на карниз с противоположной стороны. Внизу еще один киборг. Хотите стреляйте в него, а хотите — игнорируйте. Особого вреда теперь он не причиняет. Переправьтесь на крышу соседнего здания по узкой длинной балке. На другой стороне двигайте ящик в стене и взбирайтесь на нее. Пробегайте вперед и толкайте ящик вниз. Он упадет, разбив стекло внизу и заодно и убив зазевавшегося киборга. Спускайтесь вниз через пролом в стекле. За стеной — киборг и много полезных вещей. Но попасть туда пока нельзя. Вход преграждает шкаф. Выходите через дверь на улицу. У вас есть несколько секунд, чтобы добежать до вентиля и отвернуть его. Пар убьет погнавшегося за вами киборга. Разберитесь с толпой «головастиков» и идите в пролом в стене, находящийся за трубой с паром, которая перекрывается вентилем. Киборг, гонясь за вами, снес на своем пути шкаф. Поэтому вы можете беспрепятственно попасть в комнату и забрать все, что в ней есть.

Теперь возвращайтесь обратно и залезайте по лесам на крышу, туда, где вы в свое время брали щит. Скиньте железные балки, что на краю крыши, вниз. От двух киборгов, стоящих внизу, останется мокрое место. Спускайтесь вниз по лессам и идите в сторону большой железной двери мимо лавочки и маленького водоема. Дверь это вход в мастерскую Отто. Разберитесь с живностью. И, не обращая внимания на робота-пропагандиста, открывайте дверь и идите в нее. Это выход с уровня.

Otto's shop

Прежде чем идти дальше сквозь железную дверь, соберите вещи у себя за спиной. За красными трубами есть детонатор. Залезьте на левую красную трубу, оттуда переберитесь на правую. Справа в нише есть две емкости с водой. Спускайтесь вниз.

Дальше идите сквозь дверь. Там две трубы, из одной идет пар, из другой — огонь. Идти напролом не надо, хотя и можно. Здоровье при этом портится, но не сильно. Возвращайтесь в комнату, из которой пришли, и лезьте, нагнувшись, в низкий ход, который находится в той же стене, что и дверь. Этот ход приведет вас в нужное помещение. Открывайте дверь.

Вы в большом помещении со множеством механизмов и бассейном с радиоактивной жидкостью посередине. Нажмите рычаг на задней стене комнаты. Он приведет в движение механизм. Появятся мутанты. Возьмите в правую руку топор и скажите им с его помощью все, что о них думаете. Далее нажимайте два раза на красную кнопку. Механическая «рука» опустит на кнопку в полу большой металлический шар, и дверь слева откроется. Идите в нее.

М-да, сколько здесь всего! Соберите все полезное (в том числе «узи» и плазменное ружье) и нажмите кнопку подъемника, который отвезет вас к Отто. Посмотрите мультфильм, в котором объясняется, а что, собственно, происходит.

После мультфильма возьмите метеоритный камень и быстрее идите к подъемнику. Не медлите, иначе появятся проклятые киборги и сильно попортят вам кровь. Подъемник привезет вас на балкон. Подлечитесь яблоками и прыгайте с балкона на движущиеся круглые платформы. Перепрыгивая с одной на другую, идите к большому каменному лазу. Это выход с уровня.

Town Center attacked

Прежний костюмчик порвался, и Джулия наденет новый. Возьмите огненный меч. И выходите наружу. Покажите «головастикам», кто тут главный, и идите в церковь. Слева от церкви есть целительные грибы, так что можно подлечиться. Убейте еще несколько «головастиков». И идите в дверь, что слева от алтаря. Возьмите огнемет, эликсир здоровья и еще несколько вещиц и выходите наружу.

Поговорите с Ариэль. После того, как мультфильм закончится, появится Ловец Душ. Возьмите щит и огненный меч. Все остальное малоэффективно. Щит помогает отражать его лобовые атаки. Однако убить вам его не удастся. После нескольких сильных ударов он исчезает (вернее сказать, сматывается), а вы отправляетесь на следующий уровень.

Outskirts of Eden

Возьмите канистру и целительные грибы справа. Спускайтесь к водопаду. По дороге на вас нападут несколько зверьков. Убейте их. Соберите целительные грибы слева у водопада. Далее идите направо вниз по дорожке к мосту. Но, к сожалению, пройти по нему не удастся. Молния поразит его, а заодно и беднягу, стоящего на нем. Придется идти в обход.

Справа от разрушенного мостика по указателю есть узкий карниз над пропастью. Встаньте спиной к стене впритык и двигайтесь по нему боком. За поворотом сделайте небольшой пробег под прицельным огнем «гриба» и лезьте на стену, опутанную ползучим растением. Наверху расправьтесь с осами и выстрелите из пращи по висячему бревну, которое находится прямо над «грибом». Бревно упадет и накроет мутанта.

Встаньте лицом к пропасти, чтобы норы у вас были справа. Внизу небольшая платформа над птичьим гнездом с птенцами. Прыгните на нее, а с нее — в гнездо. Разумеется, родители птенцов воспримут это как наезд и начнут нападать на вас, пикируя с высоты, пытаясь в вас воткнуться. Техника боя с ними такова: заслышав свист пикирующей птицы, отойдите в сторону и дайте ей воткнуться в землю. После этого, не медля, ударьте ее мечом. Эти враги требуют времени и некоторой ловкости.

Залезайте на увитую плющом стену и убейте «гриб». Разбегайтесь и висните на плюще на стене через узкую пропасть. На утесе с указателем подлечитесь чудодейственными грибами и прыгайте на карниз под следующей платформой. Возьмите воду на карнизе. По карнизу обогните утес. Подпрыгивайте, подтягивайтесь. Вы на утесе с небольшой лужей посередине. Убейте зверька и двух «грибов», одного около лужицы, а другого на скале над вами. Далее разбегайтесь

и прыгайте на утес впереди. Он гораздо выше того, на котором вы находитесь, но «сапоги-скороходы» Джулии перенесут вас туда без проблем. Чтобы без труда перелетать на удаленные или слишком высокие уступы, просто жмите кнопку «прыжок» еще раз, но уже в полете.

Возьмите ракетницу (на мой взгляд, лучшее оружие во всей игре!) возле трупа и энергетический заряд и идите в пещеру. Убейте несколько ос.

В пещере целый рассадник шипастых. Эти мерзкие зверюги будут нападать на вас отовсюду. Наверное, тут у них гнездо. К счастью, двух выстрелов из нашей новой пушечки вполне достаточно, чтобы отправить каждого из них на тот свет. Берегитесь огромного валуна, который скатится вниз с горы и пробьет дыру в стене. Добейте монстров, соберите все вещи и выходите из пещеры.

Убейте последнего шипастого при выходе на тропу. Разберитесь с осами. Справа есть вода. Идите по тропе налево. Разбегитесь и перелетите через узкую пропасть. Приземлитесь на узкий карниз. Подтянитесь на руках. На платформе убейте «гриба», подлечитесь дармовыми продуктами и прыгайте на следующую; подтягивайтесь на руках несколько раз, пока не доберетесь до большой поляны с пещерами прямо и слева. Убейте двух шипастых, которые вылезут из своих пещер. Возьмите в пещере слева энергетический заряд. Идите в пещеру прямо. Для этого прыгайте через узкую пропасть справа и хватайтесь руками за самый низкий выступ. Поднимайтесь вверх. В пещере убейте нападающих ос. Слева висит веревка. На нее можно попасть, прыгнув с невысокого уступа слева. Лезьте наверх, прыгайте с веревки, забирайте все полезное. Выходите из пещеры. При выходе убейте «гриба» справа, соберите куски метеорита и прыгайте на выступ справа, нажав два раза «прыжок» уже в полете. Идите по узкому краю до следующей пещеры. В ней выход с уровня.

Eden Cliffside

Идите в проход. Убейте шипастого и входите из пещеры. На второго монстра можно даже внимания не обращать: он попадет под гигантскую лапу какого-то чудовища и погибнет. Теперь вам предстоит нелегкий путь наверх. Главная задача: не попасть под какую-нибудь лапу. Встаньте поближе к стене, увитой плющом, как раз напротив норы с лапой. Когда лапа начнет отъезжать назад, подпрыгивайте и ползите по стене. Подождите, пока следующая лапа начнет отъезжать, подтягивайтесь и бегите налево. Разбегайтесь, прыгайте и цепляйтесь руками за лианы на стене над следующей лапой. Прыгайте по платформам, стараясь не попасть под лапы, и попутно убив «гриба». Самое сложное место на этом отрезке пути — две лапы в конце. Прежде чем вам удастся их миновать, придется немного помучиться.

Убейте двух «грибов» рядом с деревом и подлечитесь. Кажется, дороги дальше нет... Может, для кого-нибудь другого — но только не для нашей Юлечки! Встаньте спиной к стене вплотную лицом к пропасти и двигайтесь в правую сторону по направлению к узенькой платформе с деревом. Уступ закончится, но Джулия не упадет вниз. Идите так до тех пор, пока внизу не будет платформа с деревом. Прыгайте. Берите канистру с бензином и другие вещи. Возьмите в одну руку огненный меч, а в другую что-нибудь стреляющее. И спрыгивайте на платформу внизу. Убейте птиц и двух «грибов» здесь и на соседней платформе. Прыгайте с разбегу на соседнюю платформу. Потихоньку убейте двух «грибов», которые портят ваше здоровье с соседних платформ, и несколько огненных ос.

Сначала прыгайте на платформу справа, берите там все, что плохо лежит, возвращайтесь, и потом — на платформу слева. Возьмите заряд и идите в пещеру.

При выходе осторожно! Лапа! Не берите лечебные грибы — больше потеряете здоровья от ее когтей. Подлечитесь яблоками слева. Прыгайте на веревку. Спускайтесь вниз. Раскачивайте веревку и отпрыгивайте в сторону, чтобы не попасть под следующую лапу. Шипастые! Не тратя на них патронов и нервов и стараясь не попа-

дать под лапы, бегите через пещеру и подтягивайтесь на невысокую платформу с вещами. Берите с нее все. Табун шипастых было погонится за вами, но большинство монстров погибнут от выдвигающихся лап. Так им и надо.

Разбегитесь и прыгайте на платформу впереди. Лапу обогните слева, хватаясь руками за край платформы. Залезьте на стену по лианам. Не подтягиваясь, двигайтесь на руках влево. Подтянитесь только тогда, когда станете недосягаемы для лапы.

Выходите из пещеры. Что это? Грибы научились бегать? Догоните его и всыпьте как следует. (Кстати, «грибы» различаются по половому признаку! Девочки сидят, а мальчики бегают. Разглядите их повнимательнее и поймете, о чем бишь я.)

Прыгните на маленькую платформу слева. Или дойдите туда, прижавшись спиной к стене. Там в низенькой пещере есть склянка с защитным кругом. Именно она-то нам вскоре и понадобится. Возвращайтесь.

На платформе справа посмотрите, как цветок поедает зверька, и убейте птицу. Не подходите близко к этому кровожадному растению. Иначе вас с хрустом съедят. Эта сцена не для слабонервных. На платформе перед мостиком перебейте «головастиков» и возьмите канистру с бензином.

Разбегайтесь по мосту и делайте два прыжка в конце: сверху покатится огромный валун, который снесет мостик на своем пути. Если будете расторопны, сумеете добраться до противоположного края без потерь.

Вооружитесь огненным мечом и щитом. А вот и старый знакомый! Ловец Душ. Вот ты, голубчик, и попался. Убить его пока нельзя (оружие ваше еще слабовато), зато можно скормить цветку, заставив наступить на него. Цветок пожует его, пожует, да и выплюнет в пропасть. Если вы хотите покормить им цветок на верхней большой платформе, это займет много времени и отнимет массу здоровья: он не косой и стреляет метко. Поэтому не теряйте даром времени и прыгайте на маленькую платформу со зверьками и цветком-людоедом, что внизу слева. Только не попадитесь цветку сами. Монстр прыгнет за вами. Направьте его мечом в объятия цветка. Что будет дальше, уже знаете.

Но пора и вам выбираться. Оглушите зверька из пращи и покормите им растение. А сами быстрей-быстрей на стену, увитую лианой. Пока цветок занят зверьком, но вас он не обращает ни малейшего внимания, но стоит ему его доесть, он съест и вас.

Наверху разберитесь с птицею и «головастиками», возьмите souldrainer (такая штуковина, которой покойный высасывал души из случайных прохожих). Разумеется, души мы не из кого высасывать не будем, вот воду... Хе-хе. Используйте это чудо инженерной мысли, когда ваш водный запас на исходе, а взять воды негде. При этом обезвоженный противник падает замертво. Кнопка «левое действие» — это обезвоживание, «правое» — стрельба. Но «правое действие» можно использовать только тогда, когда уже несколько раз использовали левое.

Взорвите детонатором два зеленых камня у решетки, куда утекает вода.

Прыгайте в пролом. Далее в водопад. Поговорите с огромной древесной тварью по имени Обадия и помогите ему вытащить щит из ноги. Обадия отнесет вас на болота, то есть не следующий уровень.

Mooagly swamps

Соберите коконы (вещь почти бесполезная) и целительные яблочки. Прямо ходить не нужно. Нет там ничего хорошего. Кроме полчищ врагов, канистры с бензином и еще коконов на уступе. (На всякий случай: попасть туда можно с невысокого утеса посередине тропы, прыгнув и повиснув на руках). Хотя в результате больше потеряете, чем приобретете. Идите между деревьев в деревянную арку справа. Осторожно! Слева — «гриб». Убейте. Впереди на небольшом возвышении будет меч-пила. Бегите и быстро хватайте ее, потому что здесь уже кое-кто положил на Джу-

лию глаз. На вас нападут два огромных чудовища, напоминающие отдаленно лягушку с зубатыми клешнями вместо рук. Для удобства этот биологический вид буду называть в дальнейшем зубатой лягушкой.

Перепилите непрошеных ухажеров пополам. Соберите все вещи с возвышения. Далее идите в сторону маленькой лужицы. В воду не наступайте и в болото не падайте. Каждое такое падение смертельно. Убейте «гриб» за деревом слева. Соберите энергетические заряды на берегу. За деревом с «грибом» на высоком холме, торчащем из болота, — канистра с бензином. В принципе, ее можно взять, разбежавшись и прыгнув за ней. Однако для этого придется потратить уйму времени и сил. Лично я после нескольких неудачных попыток оставила это занятие. Может, вы окажетесь ловчее.

Идите налево, огибая скалу и болото. Скала у вас будет слева, а болото — справа. Берегитесь местной растительности. Цветов-людоедов мы уже знаем. А вот маленькие круглые белые растения действительно доставят вам массу хлопот. Их можно отстреливать или взрывать. Но те, которые свешиваются с веток, снова регенерируют. Вот досада! Хотя если пулять по ним из ракетницы... Только зачем, лучше поберегите ее для более важных дел.

Таким образом, вы дойдете до края болота, где на берегу торчит из земли огромное бревно. Расстреляйте двух «грибов», которые плюются в вас с кочек. И перепилите зубатую лягушку. Толкните бревно. Оно упадет, и у вас будет мостик. Идите до его конца и прыгайте на кочку прямо. С нее направо на лист кувшинки. С него опять направо на платформу с большим цветком (он не людоед, хотя похож чем-то). Возьмите воду и подлечитесь. Проделайте весь путь обратно до кочки у кувшиночного листа. Теперь прыгайте с нее прямо на большую платформу с деревьями и цветком-людоедом.

Идите налево. Обогните цветка-людоеда, который висит на дереве и при непростительно близком приближении к нему хватает вас щупальцами. Расстреляйте двух «грибов» и посмотрите мультик — учебное пособие, где показано, как можно спокойно перелетать на другие платформы.

Вымажьтесь в маленькой луже слева. Разбегайтесь и прыгайте на цветка-людоеда, что на платформе впереди (Но не справа! Замучаетесь выбираться с того места, куда он вас плюнет). Болотная грязь ему, видимо, не по вкусу. Поэтому он вас выплюнет на платформу вбок. Быстро собирайте вещи и прыгайте на цветок впереди. Он швырнет вас на дерево. Все вышесказанное надо проделывать очень быстро, потому что грязь на вас держится только ограниченное время. Когда она стечет, вас просто-напросто съедят.

Вы на дереве. Огибаем его слева. И спускаемся по скалам к его коням. Вставайте на край и прыгайте на лист кувшинки. Вас начнет атаковать огненная птица. Доберитесь до платформы и прикончите ее. Далее ваша дорога разветвляется. Сначала пропрыгайте по листьям кувшинок налево. Там на кочке есть излечивающий эликсир. Возвращайтесь и прыгайте по правому пути до берега. Попутно уничтожьте свешивающиеся сверху вредные растения из ракетницы. Они не восстановятся после этого.

На берегу подлечитесь яблоками и возьмите батарейку. Справа — патроны. Убейте еще одну вредную птичку и идите вглубь материка. Соберите яблоки справа. Перед вами — огромная поляна. На вас нападет целая куча «головастиков». После них на вас свалится целый рой огненных пчел. Убейте всех и уничтожьте осиную мамашу на поляне. Трех-четырех выстрелов из ракетницы ей вполне достаточно. Идите в узкий проход на другой стороне поляны. Убейте бегающего «гриба». Возьмите бензин. Прыгайте через болото на платформу с деревом.

На следующей поляне будьте аккуратны и не подходите близко к висячему растению-людоеду. Убейте двух зубатых лягушек и «гриб». Оказывается, лягушки очень боятся топора! Соберите полезные предметы. В пещере убейте еще одного ляга. Пещера — это выход с уровня.

Deep Mooagly Swamps

Съешьте яблоко. Возьмите слева целебные грибы. Убейте двух зубастых лягушек. Далее идите налево, придерживаясь вдоль скалы. Справа будет небольшая лужа. Туда идти пока не нужно. Убейте «гриба» справа. Слева в нише еще один. Убейте также бегающего «гриба». Из ниши идите вперед под арку под деревом до большой трубы, висящей над болотом. Далее — в левую сторону по берегу болота до нескольких кубических платформ, торчащих из болота. Расстреляйте «гриб», сидящий на одной из них. К вам прыгнет монстр-лягушка. Убейте.

Прыгните на ближайшую к вам платформу и повисните на ней на руках. С нее нужно прыгнуть и взобраться на более высокую платформу с яблоком и грибами, потом на высокую платформу чуть-чуть левее, далее на платформу справа. А с нее — на верхнюю.

Прыгайте вниз на сушу. Слева у вас — пещера, справа — цветок-людоед. Идите в пещеру. Прыгайте вниз. Жмите красную кнопку. В дереве недалеко от начала уровня откроются двери — это лифт наверх. После того как вы нажмете кнопку, на вас нападет шипастый монстр. Убейте его. На противоположной стене есть рычаг подъемника. Поверните его несколько раз. Вставайте на опустившийся подъемник и езжайте вверх. Выходите из пещеры.

Прыгайте с платформы на лист кувшинки внизу. С него с разбегу на следующий. С него — на платформу впереди, с нее — на следующую с лужей. Подлечитесь на платформе повыше. Окунайтесь в лужу. И пока грязь не успела стечь с вас, бегите обратно, но теперь только не по листьям кувшинок. А по платформам, перескакивая с одной на другую. Прыгните в объятия цветка. Он смачно выплюнет вас прямо на самую верхнюю кубическую платформу, туда, откуда вы пришли. Возвращайтесь на «материк», почти в начало уровня. Но на этот раз идите вдоль болота вправо (если стоять на «материке» лицом к болоту) Дерево, которое вам нужно, как раз находится за небольшой лужей. Оно стоит прямо на болоте. По дороге убейте всю нападающую на вас живность.

Заходите в лифт. Жмите кнопку. Поднимайтесь наверх. Наверху Джулия переодевается и разрисовывает все выступающие части своего шикарного тела защитными полосками. Берите два «узи» и другие полезные вещи и жмите рычаг: труба-тоннель над болотом опустится. Спускайтесь на лифте вниз. Идите вдоль болота влево. Убейте зубатую лягушку. Идите в опустившуюся трубу и выходите на другой стороне.

С платформы со скелетом какого-то очень большого животного разбегайтесь и прыгайте на следующую, стараясь миновать цветок-людоед внизу. Убейте двух лягов. На вашем пути снова окажется цветок-людоед, обойти ни справа, ни слева его не удастся. Поднимите голову вверх. Наверху маленький зверек стоит на деревянной балке, как на трамплине. Подстрелите его из пращи. Он упадет в пасть цветку. Цветок получит возможность позавтракать, вы — пробежать дальше, а Greenpeace — в очередной раз возмутиться.

Берегитесь лапы! За ней будут еще две. После того, как вы миновали их, бежать вперед не следует: на пути растет еще один цветок-людоед, он опять не даст вам пройти. Залезайте на высокую скалу справа. В скале нора, а возле нее резвится зверек. Позвольте ему подойти поближе к краю, туда, где цветок. Потом оглушите бедолагу из пращи и киньте цветку на съедение. Прости, друг! А сами, не раздумывая долго, прыгайте вниз и бегите мимо цветка. Проскочите мимо лапы. Впереди — выход с уровня.

Swamps Confrontation

За вашей спиною осталась лапа. Идите налево, вдоль скалы. Убейте зубатую лягушку. Прямо вдалеке висит веревка. Только вам стоит сделать несколько шагов вперед, как лопасти с шипами разворочают землю, и перед вашими ногами появится яма. Прыгайте прямо в нее с левого угла, так что шипы не смогут достать вас. Идите аккуратно между шипов по ее дну до веревки. Влезайте наверх. Слева скала с пер-

вой руной. Запрыгните на нее и возьмите трофей. С другой стороны через яму с шипами есть целебные грибы. Если надо, подлечитесь.

Идите вперед. Дорога налево приведет вас к маленькому домику и сараю. Берегитесь подвесного цветка-людоеда. На поляне возле домика убейте двух лягов и двух стреляющих «грибов». Иногда цветок-людоед хватает своим длинным щупальцем ляга и поедает его. Как ему только не противно!

Убив всех, идите к болоту направо и пролезьте под большим деревом. Возьмите канистру с бензином. Больше на этой поляне делать нечего. Мы сюда еще вернемся, но чуточку попозже. Возвращайтесь на развилку и теперь идите направо.

Убейте двух «грибов» Соберите метеоритные камни около уступа, на котором недавно сидел «гриб», и спускайтесь влево в долину — туда, где растут белые вредные растения. Убейте двух зубатых лягушек. Дойдите до большой норы, обросшей ползучими растениями, и лезьте на дерево напротив нее. Его крона напоминает лестницу-серпантин. Влезьте по этому серпантину наверх и возьмите возле лестницы, ведущей на следующее дерево, вторую руну. Хватайтесь руками за перекладины и перебирайтесь на другое дерево. Обогните его. На другой стороне увидите впереди подвешенное поворачивающееся бревно, а сбоку — пролом в крыше. Но туда нам пока рано. Далее идут акробатические упражнения. Подождите, пока правый конец бревна повернется к вам на максимально близкое расстояние, прыгайте и хватайтесь за него. Скорее подтягивайтесь, иначе заденете за дом и упадете вниз. Придется делать все сначала. Двигайтесь на левый конец бревна, тот, что у кроны дерева. Когда расстояние до ветки со следующей третьей руной будет минимальным, прыгайте. На бревне лучше всего сохранить игру, потому что прыгнуть на ветку получается только с нескольких попыток. Если время идет, а прыгнуть у вас не получается, попробуйте такой способ: прижмитесь спиной к кроне дерева. И делайте маленькие шажки влево вдоль кроны. У меня получалось забраться на ветку таким образом. Возьмите последнюю руну и спускайтесь вниз. Теперь идите снова в долину и карабкайтесь на скалу над норой. Соберите на ней все полезные вещи. Под скалой есть низкая платформа с яблоками над болотом. Прыгайте на нее, с нее с разбегу прыгните на высокий каменный уступ впереди и повисните на нем на руках. Подтянитесь. С него — еще на один более высокий уступ с коконами. Возьмите их и спускайтесь вниз по низким платформам. Допрыгайте по ним до островка посередине болота с тремя каменными статуями на нем. Положите руну на подножье каждой статуи, и вам дадут призывающий горн (вещица супер, если уметь ею правильно пользоваться!). Иногда на вас нападают сразу несколько противников. Тогда доставайте горн и призывайте пчел с помощью «левого действия». Если жать на «правое», то пчелы какие-то туповатые и не понимают, что вам от них нужно. А вам нужно, чтобы они сначала отвлекли врагов от вас, а потом добили их. Вы в этот момент можете просто стоять в сторонке и поплевывать. Особенно помогает против нескольких нападающих одновременно киборгов в конце игры.

Возвращайтесь тем же путем до самого высокого утеса, с которого вы брали коконы. С него прыгайте на лист растения, растущего на противоположном берегу, и опять идите к норе.

Опять забирайтесь на дерево по кроне-серпантину и повторите весь путь, который вы проделывали раньше, вплоть до дыры в крыше. Прыгайте с дерева на крышу, а с нее — в дыру. Спускайтесь в дом. Нажимайте рычаг. Откроется люк подпола. Идите в подпол. Возьмите все полезные вещи, включая шип на ногу. Когда вы будете в подполе, раздастся страшный грохот. Влезайте наверх по стене, обвитой ползучим растением. И выходите обратно через дверь, чтобы посмотреть, что же произошло. Пока вы были в подполе, кто-то огромный прошел сквозь сарайчик, что у болота. Путь теперь открыт. Пройдите через обломки и выйдите на другой стороне возле мостка, вдающегося в болота. Прыгайте на плот. Он привезет Джулию к следующему боссу.

Босс Shkynerpad

Босс огромен, его вид устрашающ. Однако на деле он не так крут, как кажется изначально. Да и потом, у каждого гиганта есть свои слабые места. Ваша первейшая задача: побыстрее обрубить ему щупальца, после этого он станет сильно уязвим. Возьмите топорик или бензопилу. (Я советую топор, потому что бензин в вашей пиле рано или поздно кончится, и если вы не умеете менять быстро оружие, босс непременно этим воспользуется и основательно попортит вам здоровье). Старайтесь как можно меньше находиться в воде. Две змеиные головы, поворачивающиеся вокруг арены, на которой происходит действие, мечут в вас электрические разряды. В воде вы, понятно, более уязвимы. Уничтожить эти головы не получается. Поэтому остается только бегать от них.

Обрубив злодею щупальца, берите ракетницу, взбирайтесь на сушу и бегайте по ней против часовой стрелки или постоянно меняя направление. Странно, но в этом случае змеи попадают в вас реже. На суше сохранитесь. Теперь стреляйте в гада ракетами, когда он находится к вам спиной. Спереди у него что-то типа глаза, который является по совместительству и щитом. Так что спереди его не убьешь. Обычно нескольких выстрелов ему в спину бывает достаточно.

Убив босса, вы автоматически попадаете на следующий уровень.

Billy Goat's Gruff

Вы у выхода из пещеры у реки. Слева на скале есть излечивающий эликсир. Его можно взять, уцепившись за невысокий выступ справа у выхода из пещеры. Убейте двух лягов.

Возьмите энергетические заряды на берегу реки. Справа — лечебные яблоки, слева —лужица с животворной водой. Можете пополнить ваш водный запас.

Спускайтесь в воду реки и двигайтесь по ней влево. Осторожно! Цветок-людоед свешивается сверху и норовит вас съесть. С платформы справа вас обстреливает «гриб». Убейте его. Подтянувшись, возьмите на платформе все полезные вещи и идите дальше. На следующей платформе справа снова убейте «гриба». Возьмите руну и другие вещи. Расстреляйте на дальней платформе слева лягушку и «гриба». Спускайтесь в воду и идите на эту платформу. Там положите руну на постамент статуи. Теперь проход дальше открыт.

Далее все одно и тоже. Еще дважды берете руну на платформе, кладете ее в основание статуи, убиваете живность и идете дальше. Когда последняя решетка на вашем пути исчезнет, вы окажетесь на вершине огромного водопада. Прыгать вниз не надо: шипастые лопасти ниже разнесут Джулию в клочья.

Забирайтесь на платформу слева и идите вперед к обрыву. Джулия сама прыгнет в водопад. Далее смотрите длинный мультик о том, как Джулия все-таки встретилась с Груфом (кстати, это слово переводится с английского как «сердитый»). Груф рассказал ей о четырех испытаниях, которые ждут ее на пути, и дал ей классную пушку.

We Cemetery

Джулия снова переодевается, оголив при этом все, что можно и не можно. Убейте огненных птиц, пополните в бассейне свои запасы воды и возьмите электрический меч на пьедестале. Теперь обыщите окрестности и соберите все полезные вещи. Справа на парапете — емкость с водой. Там же слева от зеленой маски, между двух стен, покрытых мхом, есть проход. В конце его имеются энергетический заряд и вход в другое помещение. В помещении возьмите «смертоносное плечо». Это часть вашей брони. Возвращайтесь на площадь.

Подтянитесь и залезьте на бордюр в стене, справа от синего храма (недалеко от трех колон). Двигайтесь по нему, берите воду и лечитесь. Подтягивайтесь на руках

в одно из небольших окошек. Внутри помещение. Возьмите в нем склянку с защитным кругом и выбирайтесь обратно тем же способом.

Слева от синего храма в проходе внизу возьмите коконы и метеоритные камни. Влезьте на стену слева по вьющемуся растению. Наверху возьмите воду, лечебные грибы и канистру с бензином. Разбегайтесь и прыгайте на здание, туда, где синяя маска. Цепляйтесь руками за бордюр, подтягивайтесь и идите в портал, одна стена которого синяя (справа). Зайдите в помещение и возьмите склянку чистейшей Эденской воды.

Слева от красного храма возьмите грибы и патроны. Слева от красной маски на углу есть кнопка в полу, которая открывает дверь наверху. Становитесь на кнопку и смотрите, как на вершине стены слева от красного храма открывается дверь. Влезайте на стену справа по лестнице-лиане. Далее перебегайте на левую сторону стены под меленькой арочкой. Прыгайте, цепляйтесь руками за маленький кусок стены, тоже увитой лианами. Поднимайтесь. Пробегайте под маленькой аркой, только теперь направо в открытую дверь. Старайтесь не падать в дыру в полу, туда, где красный пол. Это выход. Попав туда, обратно вы не сможете вернуться уже никогда: дверь наверху открывается лишь единожды. Все последующие разы она будет опускаться вниз сразу же, как вы сойдете с кнопки. Идите в соседнее помещение и берите эликсир жизни. Теперь возвращайтесь и прыгайте вниз, в помещение с красным полом. Жмите красную кнопку — откроется дверь в стене. Выходите.

Влезьте на стену, что справа от зеленой маски со стороны кнопки в полу. Обойдите здание по бордюру. В нише — вода, метеоритные камни и коконы. Возьмите все.

Входите в ворота с зеленой маской и наступайте на телепорт. Испытания начинаются.

The Wind of Spirit

На следующем уровне, не сходя с места, возьмите в руки щит и электрический меч. Задайте жару трем зубатым лягушкам, которые нападут на вас, как только вы сдвинетесь с места. После того как их холодные трупы растворятся в полу, статуя справа уедет в пол. Главный проход свободен. Но мы пока туда не пойдем.

Впереди — три круглые грибовидные (в этой игре все грибовидное!) платформы и веревка. Прыгайте на нижнюю платформу, с нее забирайтесь на среднюю и верхнюю. С верхней прыгайте на веревку, раскачивайтесь, падайте на платформу, убивайте огнедышащих пчел и собирайте полезные вещи. С этой платформы прыгайте на следующую веревку, спускайтесь по ней вниз, бейте пчел, берите вещи. Возвращайтесь обратно. И теперь идите в проход, где была статуя.

Возьмите батарею на краю пропасти. Ох, и надоели же эти пчелы! Разбегайтесь и прыгайте на ближайшую круглую платформу, с нее на следующую. И таким образом добирайтесь до большого уступа. Убейте бегающего и сидящего «грибов». После этого следующая статуя с прохода уйдет в землю. Идите в следующее помещение. Осторожно, огромный камень! Убейте шипастого-невидимку. (Убивается так же легко, как и обычный). Снова нападут осы.

После короткой расправы соскальзывайте на платформу снизу и отправьте «гриба» к праотцам, а заодно и его собрата, который плюется в вас с соседней платформы через пропасть. Подпрыгните, зацепитесь руками за край платформы, с которой вы только что пришли, и идите на руках влево. Убейте всех «грибов» и злобные растения и заберите вещи. Возвращайтесь на маленькую платформу над пропастью.

Прыгайте через пропасть. Осы! Собирайте вещи. Прыгайте на круглую платформу впереди, а далее по таким же платформам влево, пока не увидите вход в храм с воротами и двумя зелеными масками. На здание с факелами справа прыгать не нужно. Это выход с уровня. Туда вам идти пока рано.

С предпоследней круглой платформы убейте «гриба». Можно допрыгать туда, где он (пардон, она) только что был, и забрать все предметы. Прыгайте на платформу перед храмом и идите налево к маленькому озеру. Здесь вас уже ждут три красавца: два ляга и прозрачный шипастый. Скоро они пожалеют, что оказались в ненужный час в ненужном месте. Размазав их по стенам, собирайте трофеи и идите в храм.

В храме стоит полная разруха: одни покосившиеся колонны и пропасти. Убейте пчел и заодно их мамочку. Электрический меч — лучшее средство против подобных тварей. Идите вперед по правому пути, прыгайте через пропасть. На лестнице будет еще одна мамуля. После тройки выстрелов из ракетницы или нескольких ударов мечом тишина гарантирована.

Рядом с масками — две небольшие колонны, прямо торчащие из пола. Двигайте правую (если смотреть прямо на статую суперэротичной богини) до упора. Влезайте на низкий парапет здания рядом с колонной, с него — на колонну, с колонны — на высокий парапет. Влезайте на стену по лестнице-лиане. Далее двигайтесь вперед по подобным лестницам, собирая все полезные предметы под лестницами. А их там (предметов) не мало. В конце этого пути слева внизу — ход в соседнее помещение. Прыгайте туда. В помещении три вентиля. Вы должны повернуть их таким образом, чтобы привести механизм в действие. Когда вентиль повернут правильно, впереди через проем в стене, где три нарисованных белых цветка, цветок, соответствующий данному вентилю, становится голубым. Крутите два раза подряд третий вентиль и три раза — второй. Покрутив вентиль один раз, быстро отбегайте, иначе придавит поршень сверху.

После того, как все вентили будут повернуты правильно, механизм запустится. Дверь из помещения откроется. А две зеленые маски у колонн начнут усиленно дышать, да еще так, что все лежащие слева куски громадных колонн полетят в пропасть. Убейте привидение. Оно убивается с одного верного удара электрическим мечом.

Выходите в дверь. И возвращайтесь обратно к маскам и выдвинутым вами колоннам, но теперь уже по левому пути (если идти по правым, ветер изо ртов масок будет возвращать вас в то же место, откуда вы пришли). Обойдите пропасть на вашем пути, прижавшись спиною к колонне и двигаясь маленькими шажками в левую сторону. Влезайте на левую колонну таким же способом, как вы только что влезали на правую, а с нее на стену. Далее все то же самое: карабкайтесь по лестницам-лианам и собирайте все, что плохо лежит. Дойдя до конца портала-коридора, прыгайте вправо.

Вы в большом помещении с трубами, кнопками и разными механизмами. Справа от входа — три кнопки под током. Подождите, пока разряд пройдет, жмите на первую кнопку и быстрее отбегайте в сторону, пока вас не убило током. Нажмите подобным образом и две остальные кнопки. Механизм включится. Маски начнут дышать с интервалом, а у ног сексапильной богини появится как раз то, за чем мы сюда пришли, — доказательство ветра духа.

Убейте привидений. Выходите в дверь. И идите снова к маскам и богине. Пробегите мимо масок в момент, пока они не дышат, поднимайтесь по лестнице и берите доказательство. После этого на вас обрушится целая орава привидений. Убивать или не убивать? Как хотите, но я не советую в данный момент связываться с ними. Дело в том, что эти твари здоровья портят немного, зато умудряются в считанные секунды выпить весь ваш водный запас. После чего ваш электрический меч приносит вреда не больше, чем обычная дубина. Сбегайте по лестнице вниз. Маски дыхнут и вынесут вас прямо к дверям храма. Выбегайте в двери. Там еще две маски: встаньте в зону их дыхания, и ветер без труда донесет вас до большой платформы с факелами впереди. Проход между факелов — выход с уровня.

We Cemetery

Перебейте всех «головастиков» и привидений. С привидениями бейтесь, встав в небольшой бассейн, около двери в синий храм. Таким образом, ваш водный запас будет пополняться автоматически. Привидение проще всего убить, когда оно летит на вас прямо. Увидев его два белых глаза, смотрящих на вас из какого-нибудь угла, встаньте к ним лицом.

Ваш удар в этом случае будет наиболее эффективным. Соберите все полезные вещи, в которых имеете нужду. Дело в том, что, пока вы отсутствовали, они все успели появиться на своих местах снова (см. прохождение выше) за исключением вещей из меню, которые вы брали в четырех помещениях.

Путь открыт, идите в проход с синей маской, вставайте на телепорт. Впереди испытание водой.

The Water of Purity

Соберите полезные предметы. Впереди платформа с двумя статуями девушек. Туда мы попадем в конце. И пробегитесь налево вперед до телепорта. На платформе, куда он вас перенесет, убейте привидений и соберите вещички. Далее вам предстоит очень сложный этап пути (пожалуй, один из самых сложных в игре).

Возьмите в руки электрический меч и щит и прыгайте на платформу впереди. Как только ваши ноги ощутили твердую землю, механизм заработал, и части-многоугольники платформы начинают медленно опускаться. А опускаются они именно с той стороны, откуда вы пришли. Чтобы не попасть раньше времени на тот свет, бегите к левому рычагу. Не успеете вы добежать до него, на вас нападет Ловец Душ. Если вы скажете ему «Уйди, противный!», он вряд ли вас послушается. Остается лишь одно — убить мерзавца. Да и убивать его надо очень быстро. Не забывайте, части платформы опускаются. Как лучше это сделать? Здесь могу посоветовать лишь одно: он наиболее уязвим, когда подзаряжается, в те моменты он прекращает кромсать вас на мгновение, так что пользуйтесь им. А в те моменты, когда он начинает очень быстро вращаться, маша при этом всем огнестрельным и колющим оружием, которое имеется в его арсенале, сидите под щитом и не выступайте.

После его позорной гибели убейте хилое привидение, которое типа «Кто на нас с Васей», и быстро вращайте оба рычага. Один опускает над вашей головой мост, а другой активизирует подъемник. Бегите к подъемнику и, когда он опустится, вставайте на него. Жмите кнопку и езжайте вверх. Наверху бегите вперед по мосту, сделав два прыжка через пропасть, один — с подъемника, другой дальше. Впереди на платформе киборг. Можно его расстрелять. А можно с ним и не возиться. Вставайте в телепорт. Рядом с телепортом бассейн. Можно пополнить свой водный запас (при условии, если убьете киборга).

Телепорт перенесет вас к железной двери. Открывайте ее, входите. Встречает вас веревка и надпись «danger». Прыгайте на веревку и спускайтесь по ней вниз. Внизу рельсы. Бегите по рельсам вперед. Слева — бассейн с водой, справа — еще одна железная дверь. Открывайте ее и столкнетесь нос к носу с Ловцом Душ. Убейте его. В комнате, в которую вы вошли, в колоннах по бокам — вода. Если обежать комнату по кругу, можно найти много полезных вещей. Впереди перед тремя красными кнопками — эликсир здоровья. Жмите кнопки. Появятся два киборга. Полечите их от наглости. Два «узи» в каждую руку — лучшее лекарство. Наберите еще водички в бассейнах у основания колонн и выходите.

По рельсам катается огромное колесо. Когда оно прокатится мимо вас вправо, бегите влево. Там, где была веревка, слева появилась еще одна железная дверь. Расправьтесь с «головастиками», которые начнут падать вам на голову из трубы сверху над дверью. Входите в дверь. В конце коридора дежурит киборг. Пристре-

лите его или столкните в пропасть. Соберите нужные вещи и прыгайте на веревку. Спускайтесь вниз. Внизу куча «головастиков» и два шипастых призрака. Перебив всю живность, нажмите все четыре кнопки и посмотрите мультик. Дверь впереди откроется. Бегите к телепорту, и вовремя отскакивайте назад. Огромная лапа пробьет стену впереди и зацепит телепорт. Когда она отъедет назад, прыгайте на телепорт.

Вы попали в начало уровня, на платформу с двумя сидящими статуями девушек. Убейте очередного Ловца Душ. И идите к статуям. Поставьте туманный камень на пьедестал (мультик). После этого две феи покинут статуи. Заберитесь в бассейн и возьмите рукоять. Идите на пьедестал со свечением в середине, встаньте на него. И когда свечение начнется снова, подпрыгните. Вас поднимет высоко в воздух. И вы покинете уровень.

We Cemetery

Выходите на двор и убейте двух киборгов. Идите в красный храм. Становитесь на телепорт. Впереди испытание кровью.

The Sanctity of Blood

Идите вверх, избегая контакта с колючками-щупальцами. Убейте двух киборгов и несколько огненных птиц. Возьмите справа на дороге-отростке склянку с защитным кругом. Прыгните через разрыв дороги. Пройдите аккуратно мимо щупалец. На дороге-отростке справа — энергетический заряд и патроны. Убейте еще двух киборгов и птицу.

Впереди щупальца — бассейн с водой, дальше — платформа и пропасть. Встаньте в бассейн. Когда щупальца поднимутся, разбегайтесь, прыгайте через пропасть и висните на руках на платформе. Входите в дверь.

Убейте «головастиков». Дальше идет чистый Tomb Raider: перекатывающиеся колеса. Проскакивайте мимо них и бегите направо в нишу. Становитесь ближе к стене — таким образом, они не смогут раздавить вас. Стреляйте из пращи по кнопке у двери. Дверь откроется лишь на ограниченное время. Бегите вдоль стены, а когда колеса с вашей стороны отъедут в сторону, быстро бегите в дверь, пока она не закрылась, а то придется все повторять сначала. Убейте киборга и выходите из коридора.

Вы на маленькой платформе. Впереди — большая круглая платформа с огромной статуей языческой рогатой богини. Прыгать туда не надо — разобьетесь. Убейте стреляющего в вас киборга с платформы справа. Далее вам предстоит нетривиальное занятие — прыгать по круглым платформам против часовой стрелки. Вас поведут феи. Вам следует прыгать только на те платформы, на которые они вам укажут, и именно в том порядке. Если вы ошибетесь, неверная платформа начнет опускаться вниз, и Джулия погибнет.

Прыгайте с одной круглой платформы на другую, иногда с разбегу, заглядывая на более обширные куски суши, собирая на них полезные вещи и подлечиваясь. Таким образом допрыгайте до первой платформы с рычагом и нажмите его. Двигайтесь дальше по такому же принципу, убивая киборгов, стреляющих с платформ, привидений и огненных птиц и собирая полезные вещи. Всего вы должны нажать три рычага. После того, как вы нажали на последний рычаг, платформа в центре с богиней окончательно опустится, и феи позовут вас туда. Теперь прыгайте на нее.

На ней убейте двух Ловцов Душ. Лично у меня сложилось впечатление, что каждый последующий немного слабее предыдущего. Прыгайте через маленькую пропасть, которая идет вокруг статуи. Идите к подножию богини и проткните золотого зверька. Становитесь на телепорт. Испытание кровью вы прошли!

We Cemetery

Убейте Ловца Душ и идите в последние ворота, рядом с пьедесталом, на котором был меч, между двумя огромными статуями. Когда вы войдете в них, перед вами откроется огромная пропасть. Подойдите к ней и переходите на следующий уровень.

The Bridge of the Reason

Справа и слева на круглых платформах лежат полезные вещи. К ним ведут мостики с тройной развилкой. Можно спрыгать туда. Убейте привидение. Бегите по мосту на противоположный его конец — в тот момент, когда он не складывается. Убейте киборга. Впереди возьмите эликсир здоровья, слева и справа есть и другие полезные вещи. Входите в дверь за эликсиром. Убейте двух Ловцов Душ и соберите вещи с парапета. С двух сторон за зданием — масса лечебных грибов. После гибели Ловцов появится платформа с вентилем. Крутите его. Впереди появится двусторонняя лестница наверх. Убейте двух киборгов. Поднимайтесь по лестнице. Впереди еще два киборга и красивые ворота — выход с уровня.

The Tomb of We

Идите в ворота. В следующем помещении храма ничего нет, проходите в дверь и следуйте по коридору с источниками по бокам. В следующем помещении, с двумя сидящими статуями посередине и сердцем между ними, возьмите целебные яблоки. При приближении к статуям начинается мультфильм.

После него вы окажетесь на большой платформе. Такое впечатление, что она несется в космосе. Оглядитесь: на соседних платформах есть склянка с водой, эликсиром и защитным кругом. При большой нужде можно будет запрыгнуть туда.

Главный босс Лорд Тайлер

А вот и Сам! Лорд Тайлер — чрезвычайно крупный и нелюбезный мужчина. Нам предстоит завалить его, чтобы наблюдающему сверху Гиту неповадно было. Кстати, стрелять в его мерзкую физиономию не нужно — толку ноль.

Возьмите ракетницу или что-нибудь в этом роде и стреляйте в Лорда. Когда злодей ослаблен, он становится на колени и начинает заправляться из склянок, которые у него висят на поясе. В этот момент быстро хватайте высасыватель душ (говоря проще, «пылесос»), тот, который мы в свое время взяли у первого Ловца Душ. И выкачивайте воду из его склянки с помощью кнопки «левое действие». Правую кнопку можно использовать в режиме огня. Отбивайтесь попутно от «головастиков» и киборгов и натравливайте на них пчел. Честно говоря, эти монстры раздражают даже больше, чем сам Лорд. Проделав все это несколько раз, вы с удовольствием заметите, что Тайлер потерял половину здоровья. А если продолжать его лупить дальше, то вскоре он лишится и правой руки с мечом. Меч ему больше не понадобится. Забирайтесь на скалу, куда он его закинул, и берите его. Залезать туда проще простого: надо просто вбежать вверх по скале.Потеряв руку, Лорд начнет подниматься в воздух и стрелять в вас оттуда. Ишь, что удумал, гад! Это несколько осложняет «работу». Бейте его из ракетницы. После нескольких прицельных ударов он спускается на вашу платформу и лихорадочно начинает лечиться. Вот здесь-то и надо его брать. Возьмите его же меч и подойдите —лучше всего со спины. Вам надо не дать ему опять улизнуть, заставьте вступить в контактный бой. Подпрыгивайте и бейте его мечом, целясь по голове. Если вы все сделаете правильно, он упадет на колени, и вы увидите мультик, как Джулия отсекает его рогатую голову.

После этого Гит попытается вам угрожать, но Единство наделит Джулию своей силою. И главный басурман ретируется в свою басурманию, прихватив заодно с собой беременную Кэрри. Интересно, кем же станет ее ребенок?

Намек понят. Ждем продолжения.

Требования **P200, 32Mb**

Спасите наши души!

Перед вами — вторая часть сериала «Героических Хроник», в которых варвар Тарнум продолжит совершать благие дела, дабы получить пропуск в рай. Теперь ему предстоит спасти душу короля Gryphonheart, похищенную из рая и утянутую в подземный мир. По ходу всей кампании вы будете сталкиваться с замками только четырех типов: Castle, Inferno, Dungeon и Necropolis. Стартовать вы будете, как правило, с замка типа Castle (только в одной миссии — с Inferno), и противостоять вам будут главным образом замки Inferno. Начиная со второй миссии, вы будете иметь возможность собирать по частям артефакт Angelic Alliance, который станет полностью доступен вам в заключительной миссии.

Особенности замков

Castle

Замок дает приличных бойцов для рукопашной схватки, но весьма посредственных стрелков. Воин седьмого уровня — архангел — самый сильный юнит в игре, но и стоит недешево. Замок не имеет особо ценных специальных зданий. Магия — на среднем уровне (магическая башня может строиться только до 4-го уровня). Герои — рыцарь и клерик — не обладают особо выдающимися качествами. В целом: замок хорошо сбалансирован, без супер-плюсов, но и без явных минусов. Требует довольно много леса и камня.

Pikemen — Halberdiers: пикейщики и алебардщики — типичное пушечное мясо; однако halderbiers не так уж и плохи — занимают третье место среди воинов первого уровня. Апгрейд совсем не критичен — разве что для увеличения скорости армии в целом.

Archers — Markshmen: markshmen стреляет дважды, обладая повышенной скоростью, поэтому апгрейд очень желателен, особенно на начальной стадии игры.

Griffins — Royal Griffins: грифы, особенно королевские — великолепные воины для блокировки вражеских стрелков, поскольку грифы могут дважды за один ход отвечать на атаки противника, а королевские грифы — вообще сколько угодно раз. Апгрейд весьма желателен из-за увеличения скорости на +3.

Swordsmen — Crusaders: мечники и крестоносцы — это уже настоящая пехота, а не просто пушечное мясо; особенно сильны крестоносцы, атакующие два раза за ход, поэтому апгрейд очень желателен.

Monks — Zealots: зилоты, в отличие от монахов, не имеют 50% штрафа при сражении врукопашную; кроме того, апгрейд дает небольшое увеличение скорости и защиты. Тем не менее, апгрейд до зилотов весьма некритичен, и с ним можно повременить или даже вообще его не делать.

Cavaliers — Champions: конники и чемпионы обладают «разгоночным бонусом»: чем большее расстояние проскакал рыцарь, тем больший урон он нанес. Апгрейд весьма желателен из-за +18% damage и увеличения скорости на +3.

Angels — Archangels: ангелы и архангелы обладают повышенной моралью (+1 morale) и наносят +150% урон дьяволам. Архангелы обладают специальной возможностью один раз за битву полностью воскрешать любой отряд (отсюда совет: часто бывает полезно разбить архангелов на 2-3 группы, тогда вы сможете воскрешать 2-3 раза за битву!). Один только этот факт (не говоря уж о 50%-ом увеличении Attack и Defense и о повышении скорости и здоровья) делает апгрейд супержелательным, однако этот апгрейд ОЧЕНЬ дорогой.

Inferno

Замок с неплохими бойцами и сильной магией; самый лучший монстр 3-го уровня; архидьявол может поспорить с самим архангелом; очень ценное специальное строение Castle Gate (телепортер). Замок не требует много ресурсов и поэтому строится довольно быстро.

Imps — Familiars: импы и фамильяры — традиционное пушечное мясо, хотя и фамильяры обладают специальной особенностью: перетягивают своему хозяину 20% от маны, потраченной противником. Пожалуй, только этим и ценны, поэтому приоритет апгрейда — низкий.

Gogs — Magogs: гоги и магоги — единственные стреляющие юниты в замке; магоги поражают и все соседние клетки (эффект магии fireball), поэтому апгрейд очень желателен.

Hell Hounds — Cerberi: церберы, в отличие от «адских собак», поражают сразу три клетки, и их атака остается без ответа; цербер — самый лучший монстр 3-го уровня в игре, поэтому апгрейд до цербера имеет первостепенную важность.

Demons — Horned Demons: демоны и «рогатые» демоны достаточно дешевы для их силы; апгрейд совсем не принципиален.

Pit Fiends — Pit Lords: Pit Lords воскрешают демонов из павших союзников, причем могут делать это сколько угодно раз в ходе боя; этим очень ценны, так что апгрейд очень желателен.

Efreets — Efreet Sultans: летуны, обладающие иммунитетом к магии Огня (хинт: если у вас остались одни Efreets, кастаните армагеддон); султаны обладают еще и Fire Shield и быстрее на +4, поэтому приоритет апгрейда — высокий; очень хороши для блокировки вражеских стрелков.

Devils — Archdevils: дьяволы и архидьяволы наносят безответный удар, снижают удачу противника и наносят 150% урон архангелам; приоритет апгрейда — высокий, поскольку архидьяволы могут перелетать поперек почти всего игрового поля.

Necropolis

Особый замок из нежити, вообще не имеющей морали. Сильная магия, очень сильные монстры 4-го и 6-го уровня, однако костяные драконы (7-й уровень) оставляют желать много лучшего. Ценная способность некромансии, усиливающаяся специальным зданием (Necromancy Amplifier); очень ценное здание Cover of Darkness и весьма полезный Skeleton Transformer.

Skeletons — Skeleton Warriors: конечно, пушечное мясо, но МАССА скелетонов — огромная сила; эту массу можно набрать благодаря способности некромансии и жертвуя всякую дешевку в Skeleton Transformer.

Walking Dead — Zombies: почти бесполезный монстр из-за крайне низкой скорости, хорош лишь при обороне замка; апгрейд почти бессмысленен.

Wights — Wraiths: летающие твари со средней скоростью; хороши при обороне замка и устранении слабых стрелков противника; и те и другие регенерируют; wraith к тому же утягивают по 2 spell points за раунд боя (причем это делает *каждый* отряд wraith — отсюда намек: разделите всех wraith на 3 отряда, и тогда они будут вытягивать по 6 пунктов маны); приоритет апгрейда — умеренный.

Vampires — Vampire Lords: удар вампиров остается безответным, кроме того, вампирные лорды регенерируют, отнимая хит-поинты у *живых* тварей; в больших количествах — очень грозная сила: тогда численность вамприных лордов может даже возрастать; апгрейд — первостепенной важности. (Заметьте, что вампирные лорды не регенерируют, если атакуют неживых существ: нежить, големов, горгулий и т.п.)

Liches — Power Liches: единственный и очень сильный стрелок в замке; ядовитое облако лича поражает не только цель, но и всех *живых* воинов в соседних клетках; приоритет апгрейда — умеренный.

Black Knights — Dread Knights: черные рыцари с некоторой вероятностью набрасывают заклинание Curse на противника; кроме того, Dread Knights могут наносить двойной удар, так что апгрейд весьма желателен. Вообще, черные рыцари составляют костяк ударных сил некромансера.

Bone Dragon — Ghost Dragon: фи-и-и-и! С такими характеристиками да еще лезут в драконы! Единственная ценность «призрачного дракона» — с некоторой вероятностью «старит» противника, и тогда его здоровье падает вдвое. Вообще, лучше попытаться раздобыть для своей армии воинов 7-го уровня из другого замка; в противном случае апгрейд весьма желателен.

Dungeon

Очень сильный замок: черные драконы с полным иммунитетом от магии, плюс еще два летающих монстра и два стрелка; очень сильная магия, и герои Dungeon очень скоро становятся крутыми магами; много полезных особых зданий (Mana Vortex, Academy of Battle Scholars, Portal of Summoning, Artifact Merchants). Однако это САМЫЙ ДОРОГОСТОЯЩИЙ замок, и для него требуется прорва серы.

Troglodytes — Infernal Troglodytes: традиционное пушечное мясо; хотя троглодиты и обладают иммунитетом к магии Blind, а толку-то?

Harpies — Harpy Hags: летающие гарпии возвращаются на свое место после атаки, кроме того, удар Harpy Hags остается безответным; прекрасный «летающий бомбардировщик» для нанесения безответных ударов по стрелкам и воинам, укрывшимся за крепостными стенами; пожалуй, самый лучший монстр 2-го уровня в игре. Апгрейд — must!!!

Beholders — Evil Eyes: весьма сильный стрелок, тем более что не имеет штрафа при сражении врукопашную; апгрейд непринципиален (разве что добавляет скорости).

Medusa — Medusa Queens: медузы с некоторой вероятностью превращают противника в камень при сражении врукопашную; также не имеют штрафа при борьбе врукопашную; из-за этих двух факторов «охранники» медузам не так уж и нужны; апгрейд непринципиален.

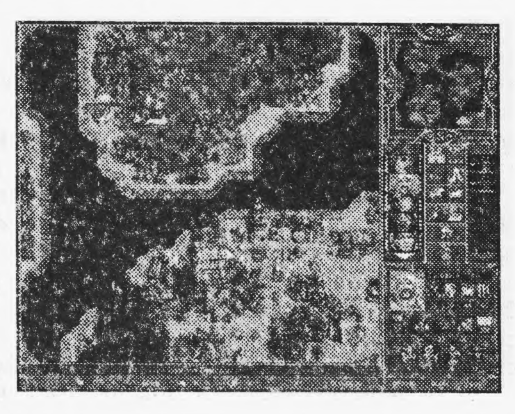
Minotaur — Minotaur Kings: «толстые» твари с превосходными бойцовскими качествами (для воинов 5-го уровня); мораль минотавров не может опуститься ниже +1; апгрейд непринципиален.

Manticores — Scorpicores: относительно дешевые летуны, однако проигрывают по боевым качествам большинству монстров 6-го уровня из других замков; скорпикоры с некоторой вероятностью парализуют противника и обладают повышенной скоростью аж на +4, поэтому апгрейд весьма желателен.

Red Dragons — Black Dragons: драконы «прожигают» сразу две клетки и обладают иммунитетом к магии: черные — ко всей магии (кастуем не глядя армагеддон), красные — к магии 1-4 уровня; кроме того, черные драконы наносят 150% урон гигантам и титанам. Черные драконы существенно сильнее красных, поэтому апгрейд надо делать как можно раньше.

Прохождение кампании

Cerberus Gate



Задача: уничтожить дьяволов, охраняющих вход в подземный мир.

Условия: Тарнум должен остаться в живых; герои могут расти не выше 6-го уровня; Тарнум и 2 лучших героя перейдут в следующую миссию.

Бонусы: артефакт Equestian's Gloves или Boots of Speed

Карта: маленькая (S)

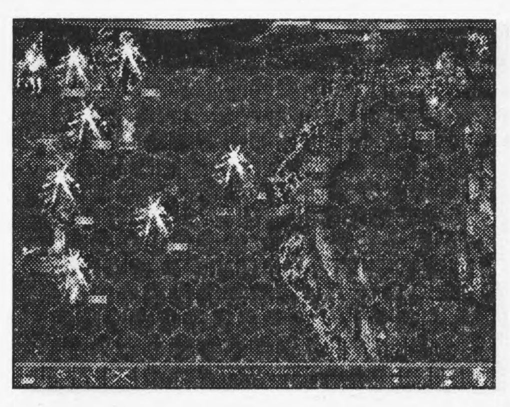
Совершенно без разницы, какой брать бонус: оба они увеличивают скорость движения героя.

Сразу же наймите еще двух героев и отдайте их войска Тарнуму и Кутберту (Кутберт, он же Cuthbert — второй герой, даваемый вам изначально; его стоит прокачивать из-за его способности Estate). Загляните также в Archer's Tower и возьмите всех лучников (не забудьте забрать и всех воинов из замка). Перераспределите всю армию примерно поровну между Тарнумом и Кутбертом. Направьте одного героя вдоль нижней кромки карты, другого — вдоль левой. Вы сразу же наткнетесь на две золотые шахты, которые надо занять в первую очередь. Так что проблем с деньгами у вас в дальнейшем не будет, а посему, обыскивая сундучки, выбирайте опыт. Кроме того, можно не спешить с построением Town Hall'а в замке: сначала постройте все здания, приносящие войска.

На третий-четвертый день оба ваших героя выйдут к центру карты, где находится замок Inferno синего игрока. Не составит никакого труда захватить этот замок, попутно расправившись с вражеским героем. На этом с синим игроком будет покончено. Дальше начинается череда мини-квестов. В верхнюю часть карты можно попасть только через красные ворота. Красная палатка находится в правом нижнем углу карты, а доступ к ней перекрывает Quest Guard. Чтобы проникнуть через квестовую стражу, надо доставить 11 королевских грифов. Так что придется подождать начала следующей недели, когда у вас появится достаточное количество этих тварей. А пока что дособирайте ресурсы и займите оставшиеся шахты.

Пройдя через красные ворота, сразу же направляйтесь вверх — там находится замок Inferno фиолетового игрока. Занять этот замок и покончить с фиолетовым игроком — плевое дело. (В замках Inferno стройте только магическую башню, дабы получить ценные заклинания, и Order of Fire, дающую +1 Power; можно обойтись без воинов из этих замков, так что не тратьте время и ресурсы на постройку их жилищ). К западу от замка (и чуть выше) имеется Tomb of Soul, рядом — третья золотая шахта, еще чуть дальше — Seer's Hut (первый навестивший ее герой не ниже шестого уровня получает +6 Knowledge). В Tomb of Soul наберите 7 Wraiths — как раз столько и нужно, чтобы пройти второй Quest Guard в правом нижнем углу карты. За квестовой стражей навестите фиолетовую палатку (осторожнее — на подступах к ней есть засада из 26 Magogs).

Получив «фиолетовый пропуск», вы тем самым вышли на финишную прямую. Теперь прямиком к Purple Board Guard (левый верхний угол карты). Оттуда открывается доступ к подземному ходу. Только впереди вас еще ждут два испытания: 1) засада из 25 Gogs и 2) стража из 2 Efreet Sultans, 7 Pit Lords, 9 Horned Demons, 11 Cerebri, 15 Maggogs и 18 Familiars. Спустившись в подземелье, вам надобно разделаться с семью архидьяволами (на все это вполне достаточно месячного «урожая» воинов рыцарского замка). На этом миссия автоматически закончится.



The Botman

Задача: добыть артефакт Orb of Inhibition.

Условия: Тарнум должен остаться в живых; герои могут расти не выше 12-го уровня; Тарнум и 2 лучших героя перейдут в следующую миссию. Артефакт Helm of Heavenly Enlightenment переходит в следующую миссию.

Бонусы: +1 Attack или +1 Defense.

Карта: средняя (M)

В идейном отношении миссия похожа на предыдущую, только карта побольше и проходов множество. С деньгами проблем не будет, так что в сундучках берите опыт (вы даже вряд ли сможете прокачать всех трех героев до предельного 12-го уровня).

Первым делом надо занять две золотые шахты, которые находятся как раз на пути Тарнума к его родному замку. Отдайте Тарнуму всех воинов, и тогда он легко разберется с гарпиями, охраняющими обе шахты. Сразу же наберите как можно больше героев и начинайте собирать все, что плохо лежит. В замке первым делом стройте здания, приносящие воинов. До конца первой недели всех новых воинов отдавайте Тарнуму — тогда ему нигде не будет преград.

В начале второй недели снарядите второго героя, отдав ему все новые силы, в начале третьей — третьего. Пока что не думайте ни про какие квесты. Сейчас ваша задача — разделаться с двумя компьютерными игроками. У них по одному замку: у зеленого — аккурат в левом верхнем углу карты, у оранжевого — в районе правого нижнего угла карты (не перепутайте: фиолетовый игрок — ваш союзник).

После разгрома противников можно спокойненько приниматься за квест. Он состоит из двух частей. 1) Надобно раздобыть пропуск через Red Border Guard. Красная палатка находится над замком союзников, а подступ к ней перегораживает Quest Guard. Квестовая стража требует артефакт Surcoat of Counterpoise, добыть который можно в Seer's Hut возле левой кромки карты (под вашим рыцарским замком) в обмен на 50 Gogs (здесь же будет Helm of Heavenly Enlightment). С Gogs проблем не будет, так как у вас уже будут два замка Inferno. 2) Загляните в Seer's Hut, находящуюся примерно в центре карты за серным прииском. За скромную сумму в 5843 золотых вы получите артефакт Shackles of War. Направляйтесь с ним в правый нижний угол карты, где в Seer's Hut получите за него архангела (иначе получить архангела никак нельзя, поскольку Portal of Glory в рыцарском замке недоступен в данной миссии). Искомый артефакт находится чуть выше, за Red Border Guard и Quest Guard, которая и потребует с вас архангела. Убейте героя, охраняющего артефакт (у него всего-то 2 Efreets, 8 Pit Lords, 12 Demons, 15 Hell Hounds, 21 Gogs и 30 Imps), и Orb of Inhibition — ваш.

Побочные квесты: 1) Seer's Hut возле Alchemist Lab (примерно в центре карты, чуть ближе к правому нижнему углу) дает +5 Knowledge за артефакт Helm of Haos. Этот артефакт находится в районе нижней кромки карты (примерно посередине) и охраняется отрядом лучников. Этот квест стоит выполнить, поскольку +5 Knowledge — «неплохая прибавка к пенсии», тем более что она перенесется в следующие миссии. 2) Возле верхней кромки карты (посередине) находится Hill Fort, прикрываемый Quest Guard. Квестовая стража требует трех дьяволов, раздобыть которых можно только в Forsaken Place под вашим рыцарским замком (доступ к нему прикрывает стража, пропуская героев не ниже 10-го уровня). Этот квест — suxxx, поскольку реальная возможность выполнить его появится ближе к концу миссии,

когда надобность в Hill Fort фактически отпадет. Тем не менее, стоит посражаться с тремя дьяволами, охраняющими Forsaken Place, дабы получить столь дефицитный в данной миссии опыт.

Если не добрали уровней, используйте Tree of Knowledge возле нижней кромки карты (примерно посередине).

Truth Within Nightmares

Задача: убить некромансера Сандро.

Условия: Тарнум должен остаться в живых; герои могут расти не выше 18-го уровня; Тарнум и 2 лучших героя перейдут в следующую миссию. Артефакт Sword of Judgement переходит в следующую миссию.

Бонусы: +1 Attack или +1 Defense.

Карта: средняя (M)

Весьма незамысловатая миссия, в которой вам предстоит иметь дело исключительно с некромансерами. В идейном отношении все устроено очень просто: вам надо совершить «круг почета», обойдя карту против часовой стрелки, чтобы попасть в левый нижний угол карты, где находится односторонний телепортер, ведущий на подземный уровень. Он перебросит вас прямиком на «островок» с искомым некромансером. Его силы: 50 Power Liches, 200 Skeleton Warriors, 150 Zombies, 100 Wraiths, 25 Vampire Lords и 50 Wights. Чтобы расправиться с этой армией, вполне достаточно иметь двухнедельный набор воинов рыцарского замка (во главе с четырьмя архангелами). Однако не спешите и хорошенько облазьте всю карту, дабы прокачать трех героев до максимально доступного уровня. Не игнорируйте обелиски (Learning Stones): хотя каждый из них дает только 1000 Experience, но на карте их очень немало — штук 20.

А теперь подробнее. Если ваши героя поднаторели в магии за предыдущие 2 миссии, то вам не составит никакого труда взять быстрый старт, задействовав сразу всех трех героев: воинов у каждого из них будет горстка, зато можно крушить охрану с помощью боевых заклинаний. В первую очередь захватите близлежащие золотые шахты: две возле замка (к северу и востоку) и две чуть поодаль (правый нижний угол карты и возле правой кромки карты, ближе к верхнему углу). Как и в предыдущих миссиях, проблем с золотом у вас не будет, так что собирайте с сундучков экспу. Побыстрее наймите еще пять героев, которые будут по цепочке передавать новые силы трем основным героям. Маршрут будет однозначен, пока вы не приблизитесь к верхней кромке карты (в районе конюшен). Далее — развилка. Есть три пути:

короткий — сразу на восток в узкую долину; там находится артефакт Sword of Judgement, охраняемый отрядом из 20 мантикор. Обязательно отбейте этот артефакт, поскольку он мощный сам по себе (+5 к каждой характеристике) и переносится в следующую миссию.

на восток — к замку фиолетового игрока (правый верхний угол карты) и двустороннему телепортеру (к западу от замка, у верхней кромки карты). Пустите по этому пути двух героев. Пусть один из них отвоюет замок, а второй — нырнет в телепортер, который приведет его на «островок» в самом центре карты, целиком отгороженный от остальной части верхнего уровня. На этом «островке» имеется ничейный рыцарский замок (обязательно захватите), охраняемый десятком костяных драконов, Seer's Hut, двусторонний телепортер и вход на подземный уровень. Seer's Hut можно игнорировать, поскольку она дает всего лишь 150 дополнительных Spell Points в обмен на артефакт Orb of Inhibition (этот артефакт можно отвоевать у 6 Efreet Sultans в районе той самой развилки). Телепортер ведет на подземный уровень, однако лучше всего воспользоваться обычным входом-пещерой — так быстрее можно попасть к замку, расположенному к юго-востоку от входа. Это единственный замок под землей. Захватите и держите его. Больше ничего интересного на подземном уровне нет.

на запад — основной путь, ведущий к выполнению цели миссии. Пустите по него самого Тарнума. По пути захватите два оранжевых замка. К юго-западу от второго замка (район левого нижнего угла карты) не забудьте заглянуть в Library of Enlightment, дающую +4 ко всем характеристикам.

Побочные квесты таковы. 1) Про первый квест, дающий 150 Spell Points, мы уже говорили выше. 2) К юго-западу от первого оранжевого замка (район левого верхнего угла карты) находится Seer's Hut, дающая +6 Knowledge в обмен на артефакт Hourglass of Evil Hour. Этот артефакт можно раздобыть возле первого фиолетового замка (район правого верхнего угла карты). Этот квест стоит выполнить. 3) Seer's Hut к востоку от второго оранжевого замка дает +10000 Experience в обмен на артефакт Ambasador's Sash. Этот артефакт валяется в сундучке возле верхней кромки карты. Квест полезен лишь в том случае, если вы не добрали много опыта.

Twisted Tunnels

Задача: уничтожить всех.

Условия: Тарнум должен остаться в живых; герои могут расти не выше 20-го уровня; Тарнум и 2 лучших героя перейдут в следующую миссию. Артефакт Lion's Shield of Courage переходит в следующую миссию.

Бонусы: +1 Power или +1 Knowledge.

Карта: маленькая (S)

Простая миссия, в которой вам предстоит иметь дело исключительно с замками типа Dungeon. С самого начала игры — небольшая заморочка: все ваши герои сгрудились в одном тесном проходе. Тем не менее, можно все рассчитать так, чтобы на первом же ходу выбраться к нейтральному рыцарскому замку и захватить его. (Что касается неразвитого города, то удержать его невозможно — он будет захвачен вражеским героем на следующем же ходу, так что ничего в нем не стройте.) Сразу же поделите все силы между двумя героями; одного из них направьте в правый верхний угол карты, где находится фиолетовый замок; второго — отвоевывать город. Далее разыщите Hill Fort возле верхней кромки карты (примерно посередине; видна только нижняя его часть; подступы охраняются десятком минотавров) — халявный апгрейд еще никому не помешал. Наймите еще двух героев и по цепочке передавайте новые силы. Только будьте осторожны, так как на карте полно подлянок — невидимых засад в узких проходах (не увидишь, пока не наткнешься).

Далее — в левый верхний угол карты, где можно раздобыть артефакт Lion's Shield of Courage (охраняется тридцатью гарпиями). Под ним — Library of Heavenly Enlightenment: не упустите возможность даром получить +4 ко всем характеристикам. Затем останется захватить два замка (в левом нижнем и правом нижнем углах карты), и миссия пройдена.

Jorm's Ambush

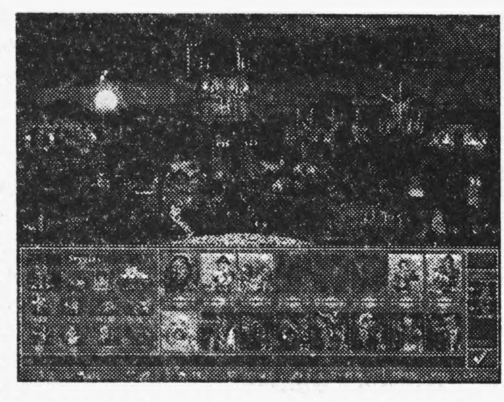
Задача: добыть артефакт Spirit of Opression.

Условия: Тарнум должен остаться в живых; герои могут расти не выше 24-го уровня; Тарнум и 2 лучших героя перейдут в следующую миссию. Артефакт Celestal Neclace of Bliss переходит в следующую миссию.

Бонусы: +1 Power или +1 Knowledge.

Карта: маленькая (S)

Карта опять маленькая, зато двойная: есть два уровня. На каждом уровне — по замку противника (на верхнем уровне — замок Inferno в левом нижнем углу; в подземелье — замок некроманта вблизи верхней кромки карты, примерно посередине). С золотишком будет потруднее: есть только три золотых шахты (две возле вражьих замков и одна — возле замка союзников).



Постарайтесь захватить верхний вражеский замок в первые 3-4 дня. Это вполне реально, если передать большую часть сил одному герою (тем более что на самом деле он будет воевать магией). Тогда за первую неделю вы полностью откроете и обчистите верхнюю карту. На нижний уровень можно спуститься двумя путями: через Subterranean Gate и через двусторонний телепортер. Воспользуйтесь телепортером только в том случае, если уверены в своих силах, поскольку он выведет вас прямиком к вражескому замку и одновременно откроет проход к вашему (на входе и выходе стоит квестовая стража; чтобы ее преодолеть, надо 6 демонов и 9 Hell Hounds соответственно). На нижнем уровне лучше придерживаться прежней тактики: как можно скорее разделаться с врагом, а затем спокойненько обчистить карту (правда, не совсем спокойненько, так как ваши союзники будут выступать вашими конкурентами в этом деле).

Искомый артефакт находится в правом верхнем углу карты нижнего уровня за зелеными воротами. Пропуск туда дает зеленая палатка, расположенная в левом нижнем углу нижнего уровня. Сама палатка блокирована квестовой стражей, требующей артефакт Endless Purse of Gold. Этот артефакт надо отбить у дюжины костяных драконов возле верхней кромки карты прямо над вашим рыцарским замком. Вот, собственно, и все. Только не забудьте прокачать всех трех героев через Library of Enlightment и пару Tree of Knowledge. Перед самым концом прихватите Celestal Neclace of Bliss, пройдя через красные ворота (рядом с зелеными).

Побочные квесты: 1) Seer's Hut на верхнем уровне дает 9127 очков опыта за артефакт Inexhaustible Cart of Ore. Артефакт находится на нижнем уровне рядом с замком союзников и охраняется десятком дьяволов. Квест стоит выполнить, так как Experience в этой миссии в дефиците. 2) Seer's Hut на подземном уровне возле Subterranean Gate дает 25879 золота за артефакт Cards of Prophecy. Артефакт охраняется дюжиной Black Knights возле левой кромки карты верхнего уровня (около вражеского замка). Если выполнить квест в начале игры, он может здорово помочь. 3) Seer's Hut в районе левого верхнего угла нижнего уровня дает 13349 золотых за артефакт Dead Man's Boots. Артефакт находится вблизи правой кромки карты недалеко от вашего рыцарского замка и охраняется тридцатью скелетами. Вряд ли стоит ориентироваться на этот квест, так как до этой Seer's Hut вы доберетесь к концу игры, когда дополнительные деньги практически не будут нужны.

Old Wounds

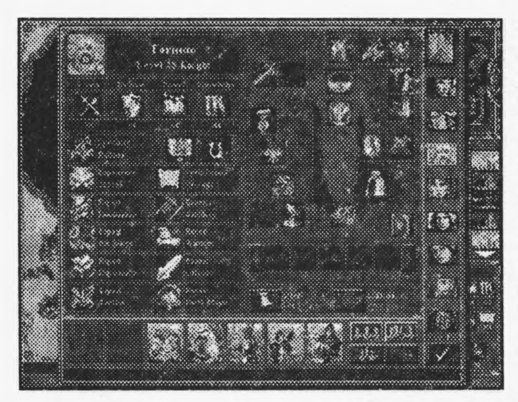
Задача: добыть артефакт Pendant of Second Sight.

Условия: Тарнум должен остаться в живых; герои могут расти не выше 28-го уровня; Тарнум и 2 лучших героя перейдут в следующую миссию. Артефакт Sandals of Saint переходит в следующую миссию.

Бонусы: City Hall или Citadel.

Карта: большая (L).

Вот где раздолье! Карта огроменная, ресурсов тьма, 14 замков. Надо только прибрать все к рукам раньше конкурентов. Посему как можно раньше (на 1-2 ходу) доведите число героев до максимально возможного (8) и отправьте всех рыскать по карте. Сначала охотьтесь в первую очередь за жилищами, дающими воинов, и набирайте всех без разбора, дабы сразу же сколотить солидную армию. Второй приори-



тет — сундучки и золотые шахты, дабы была возможность эту самую армию набрать. Причем основную часть войска раздайте начинающим героям, поскольку суперкрутые вояки, перешедшие из прошлой миссии, могут воевать одной магией. Как только наткнетесь на очередной замок — постарайтесь захватить его как можно скорее, дабы обосновать здесь свой форпост.

Артефакт Sandals of Saint можно раздобыть уже в первые дни, благо что он находится рядом с замком (к юго-востоку) и охраняется захудалым отрядом скелетов. Со вторым артефактом (целью миссии) придется повозиться. Дело в том, что в этой миссии впервые появляется «водичка» — целое море, занимающее примерно четверть карты (от середины до верхней кромки карты). На этом море есть большой остров, в центре которого и укрыт искомый артефакт. Проблема первая — добраться до острова, поскольку раздобыть корабль можно только на одной из двух верфей у верхней кромки карты — а туда еще нужно пробиться. Но если Тарнум знает магию Water Walk, то этой проблемы нет: достаточно пройтись по побережью, дабы увидеть кусочек побережья острова и затем переправиться туда магическим образом. Проблема вторая — пробиться к самому артефакту. Сначала придется сражаться с дюжиной дьяволов, затем — заплатить 50000 золотых в качестве мзды квестовой страже, которая иначе не пропускает. Есть и вторая квестовая стража, которая пропустит к артефакту только самого Тарнума. Подберете артефакт, миссия и закончится.

The Queen's Command

Задача: расправиться со всеми врагами.

Условия: Тарнум и королева Алисон должны остаться в живых; герои могут расти не выше 32-го уровня; Тарнум перейдет в следующую миссию. Артефакт Armor of Wonder переходит в следующую миссию.

Бонусы: артефакт Endless Sack of Gold или умение Expert Estates.

Карта: маленькая (S).

Начинаете вы играть на верхнем уровне, перегороженном по диагонали горной грядой. По одну сторону — вы, по другую — замок фиолетового противника (в этой миссии все замки типа Inferno). В гряде есть единственные ворота, охраняемые 2 архангелами, 4 Champions, 8 Zealots, 16 Crusaders, 32 Royal Griffins, 64 Marksmen и 128 Halberdiers, так что прорваться на другую сторону удастся далеко не сразу. Пока что займитесь хозяйством, благо на вашей стороне есть все шахты (по одной каждого ресурса). Как только наберете достаточно сил, чтобы побить 21 Horned Demons, направляйтесь в левый верхний угол карты. Демоны охраняют телепортер, через который можно попасть на «островок» нижнего уровня и собрать 40 woods, 40 ore, 20 crystals, 20 gems, 20 mercures, 20 sulfurs и 6000 gold — нехилая «прибавка к пенсии». Затем направляйтесь к телепортеру возле замка, охраняемому шестью Efreets. Через этот телепортер вы попадете на другой «островок», где имеется Hill Fort — стало быть, халявный апгрейд. Только учтите, что сие здание охраняется пятью архидьяволами.

Когда прорветесь через горную гряду, первым делом займите фиолетовый замок — тем самым вы прикончите одного своего противника. Затем наведайтесь еще в два телепортера. Первый, охраняемый 44 Zealots, приведет вас на очередной «островок», где можно собрать нехилый урожай артефактов: Helmstorm Helmet (+5

Knowledge), Shield of the Damned (+6 Defense) и Sword of Hellfire (+6 Attack). Второй телепортер, охраняемый 11 Cavaleries, перебросит вас на подземную территорию союзников. Там уже все будет «застолблено»; вам нужно только посетить красную палатку. После этого вы сможете пройти через Red Guard в правом верхнем углу верхнего уровня и попасть к очередному (и последнему) телепортеру, который перебросит вас на «островок» с замком Джорма — последнего героя противника. Там еще предстоит пройти стражу, которая пропустит только самого Тарнума. У Тарнума к тому времени уже должно быть приличное войско, так как ему предстоит брать замок с 5 ArchDevils, 10 Efreet Sultans, 15 Pit Lords, 20 Horned Demons, 40 Cerberi, 40 Maggogs и 90 Familiars. Победите Джорма — и миссия завершена.

Never Deal with a Demon

Задача: убить Дезелиска.
Условия: Тарнум должен остаться в живых.
Бонусы: 20 Royal Griffins или 25 Marksmen.
Карта: средняя (M).

Не забудьте с самого начала скомбинировать из добытых в предыдущих миссиях артефактов Angelic Alliance, который автоматически в начале боя кастует массовое заклинание Prayer.

Пусть Тарнум сразу скачет к северо-западу от замка, займет там золотую шахту и, перебив стражу из трех архидъяволов, возьмет «ключи» в черной палатке. Наймите еще одного героя в замке, и пусть он скачет на северо-запад, где, пройдя черную стражу, освободит из тюрьмы Менсора — рыцаря 30-го уровня с неплохим войском. Направьте Тарнума еще дальше по проходу на северо-запад, где он нырнет в телепортер и, вынырнув в подземелье, пройдет квестовую стражу (она пропускает только Тарнума) и тем самым откроет проход еще двум вашим героям: рыцарю и клерику 30-го уровня (а они пусть даром время не теряют и еще загодя обойдут жилища, набирая войска). Верните всех через телепортер на верхний уровень. Перераспределите войска между этими тремя героями, отдав львиную долю армии Тарнуму и клерику, а рыцаря отправьте назад к замку за подкреплением.

Теперь ваша задача — раздобыть «ключи» для красной стражи. Красная палатка находится в подземелье, попасть в которое можно только через телепортер, расположенный в правом верхнем углу карты. Маршрут движения будет следующим. Пусть Тарнум и клерик скачут дальше по проходу. Вскоре они наткнутся на красные ворота, через которые, естественно, пройти не смогут — пока что просто отметьте для себя это место. Так что от красных ворот они повернут на восток, где вскоре выйдут к замку зеленых (Inferno). Займите этот замок. Теперь направьте Тарнума по проходу на северо-запад от этого замка, а клерика — по северо-восточному проходу. Тарнум почти сразу выйдет к замку синих в левом верхнем углу карты. Пусть он займет этот замок и поскачет на восток, где раздобудет «ключи» в зеленой палатке. Примерно в это же время клерик выйдет к зеленой страже, так что «ключик» будет весьма кстати. Покуда клерик скачет к красной палатке, верните Тарнума к красным воротам. При первой же возможности он пройдет их и без боя займет полностью выстроенный проапгрейженный рыцарский замок! Наймите там всех воинов и усовершенствуйте всех старых — подтяните всех, что есть. Не спешите -- вам надо поднакопить солидную армию, чтобы Тарнум мог сразиться с лордом Дезелиском, в рядах которого насчитывается 7 Arch Devils, 14 Efreet Sultans, 68 Cerberi, 21 Pit Lords, 259 Familiars, 106 Gogs.

Как только почувствуете, что сил достаточно, скачите к замку Дезелиска, находящемуся на подземном уровне. Спуститься туда можно только по подземному переходу в центре карты. На этом придет конец царствованию подземного лорда, и похищенная душа старого короля будет спасена.

Игорь Савенков (isavenkov@mail.ru)

HEROES CHRONICLES: WARLORDS OF THE WASTELAND

Разработчик	New World Computing
Издатель	3DO
Жанр	пошаговая стратегия
Требования	P-200, 32 Mb

«Мы ведь обещали только свежее дыхание!»

«Геройские Хроники» уже все, кому не лень, попинали ногами, обвиняя игру в явной простоте, незамысловатости миссий, небольших картах и в полном отсутствии каких-либо новшеств по сравнению с последним адд-оном «Героев». Мол, халтура это все, на которой издатель хочет заработать побольше денег, высасывая последние крохи из старой идеи.

Но ясность, простота и ненакрученность «Хроник» — это как раз то, что и должно было быть! Достаточно только заглянуть на сайт разработчиков, где черным по белому и на чистейшем английском языке написано, что игра предназначена для начинающих игроков, которые никогда не рубились ни в каких «Героев» и которым тяжело сразу войти в игру со всеми ее многообразиями и нюансами. Кампании «Хроник» — это, по сути, обучающие кампании, в которых разработчики только постепенно вводят усложнения и новые элементы, разбрасывая по ходу дела всяческие советы в игровых диалогах. Так что «Хроники» — это идеальный выбор для новичков. А как же быть прожженным ветеранам, исколесивших вдоль и поперек всех «Героев» со всеми адд-онами? Что же, если причисляете себя к таким, попробуйте пройти всю игру на уровне Impossible, вообще не сохраняясь. Мало не покажется.

Рад бы в рай, да грехи не пускают

Под таким девизом проходят все четыре серии «Хроник». А дело было так. Жил-был варвар Тарнум, покоривший огнем и мечом огромную страну. А затем и сам он пал в честном поединке. И предстал Тарнум перед судом праотцев, дабы те решили, куда его направить — в ад или в рай.

Но чаша добрых и злых дел Тарнума уравновесилась. Посему Тарнум был сброшен на грешную землю, чтобы использовать шанс и искупить свои злые деяния делами добрыми. Вот этим Тарнум и будет заниматься в последних трех сериях. В первой же серии повествуется о «грешной деятельности» Тарнума, когда он покорил целую страну.

Прокачка Героя

Поскольку Тарнум — герой, явно специализирующийся на грубой силе, то ему рекомендуется в первую очередь брать Tactics, Leadership, Offensive. Во вторую очередь рекомендуются Luck, Logistics, Armorer, Ballistics, Artillery, Archery. И не забудьте последний, восьмой, слот оставить под Wisdom — все же к концу кампании Тарнум будет хорошо прокачан и по части магии, так что знание убойных заклинаний высокого уровня придется как нельзя кстати.

Особенности замков

В первой части «Хроник» вашим стартовым замком всегда будет замок типа Stronghold, а противостоять вам будут замки типа Tower, Fortress и Castle. Особенности замков первых трех типов и будут описаны ниже (замок типа Castle является стартовым во второй части «Хроник», а потому будет описан в прохождении второй части).

Stronghold

Типично «грубый» наступательный замок: все воины с высокими характеристиками Attack и неслабым Damage. Очень слабая магия. Очень быстро (даже за три хода) можно добраться до жилища 7-го уровня и начать набирать бегемотов. При этом жилище 7-го уровня довольно дешевое, хотя в целом для полного развития замок требует много дерева и руды.

Замок не имеет рва, а полагающиеся вместо него два «больших препятствия» зачастую менее эффективны, чем ров. Неплохие специальные здания: Hall of Valhalla, дающее +1 Attack каждому посетившему замок герою; Escape Tunnel, позволяющее сбежать при осаде замка и тем самым сохранить героя и армию; и Freelancer's Guild, где можно сторговать за ресурсы всякую «шушеру» (например, бесплатно набираемых воинов во внешних жилищах).

Goblins – Hobgoblins: неожиданно высокая скорость для «пушечного мяса».

Wolf Riders – Wolf Raiders: хороший наступательный воин; апгрейд очень рекомендуется, поскольку Wolf Raiders ударяют дважды за свой ход, обладают ощутимо более высокой скоростью и наносят больший урон.

Orcs – Orc Chieftans: неплохие дешевые стрелки; апгрейд весьма рекомендуется ради увеличения здоровья и скорости.

Ogres – Ogre Magi: вот это уже настоящие, «толстые» воины. Однако Ogres обладают очень низкой скоростью и поэтому хороши лишь в защитных целях (например, при защите орков). Апгрейд настоятельно рекомендуется, поскольку Ogre Magi могут бросать заклинание BloodLust на уровне Advanced (+6 Attack), так что они полезны даже «вне сражения». Кроме того, Ogre Magi на 50% «толще» и обладают все же чуть большей скоростью.

Rocs – Thunderbirds: прекрасная «толстая» птичка с выдающимися бойцовскими качествами в обоих вариантах. Thunderbirds при своем ударе с вероятностью в 20% еще и наносят удар молнией (силой в 10 на каждую «птичку», игнорируя Defense противника); кроме того, они обладают замечательной скоростью (11), так что апгрейд, можно сказать, НЕОБХОДИМ.

Cyclopes – Cyclops Kings: это мощная стрелковая сила, если циклопов удается набрать в больших количествах (ведь растут они слабо, а их жилище стоит весьма недешево, требуя аж 20 кристаллов). Но даже в малых количествах циклопы очень полезны при осаде вражеских замков, поскольку могут швырять камнями и по их стенам. При этом сила удара не зависит от количества циклопов! Простые циклопы наносят удар на уровне Basic Ballistic, а королевские — на уровне Advanced Ballistic. (Отсюда хинт: разделите отряд циклопов на 4 части, и тогда вы будете иметь как бы четыре лишних выстрела катапульты за один ход.)

Behemots – Ancient Behemots: бегемоты — отличные бойцы для рукопашной схватки, однако в целом они не такие уж выдающиеся по сравнению с воинами 7-го уровня из других замков.

Простой бегемот обладает способностью на время своего удара снижать Defense противника на 40%, а древний бегемот — на 80%. Апгрейд весьма желателен, поскольку почти удваивает здоровье бегемота и на 50% увеличивает его скорость (однако и стоит древний бегемот вдвое дороже и требует еще дополнительный кристалл; апгрейд жилища тоже весьма недешев).

Tower

Это типично «магический» замок. Слаб на начальной стадии игры и довольно медленно строится. Его воинам обязательны апгрейды, чтобы они стали выдающимися бойцами; среди них 3 стрелка и 2 летуна — таким обилием не может похвастать никакой другой замок. Очень сильная магия, что усиливается специальным зданием — Library, дающим по 1 дополнительному заклинанию каждого уровня. Wall of Knowledge, дающее +1 Knowledge, — полезное здание для «магических» героев.

Gremlins – Master Gremlins: Master Gremlin — это единственный воин первого уровня, способный стрелять; так что это отнюдь не пушечное мясо, особенно на ранних стадиях игры, если удается быстренько сделать апгрейд, а ваш стартовый герой к тому же привел с собой толпу гремлинов.

Stone Gargoyles – Obsidian Gargoyles: средненький боец, зато летает! Лучше всего подходит для блокировки вражеских стрелков. Апгрейд непринципиален, если скорость не так уж и важна.

Stone Golems – Iron Golems: идеальны для обороны замка ввиду их малой скорости и магической сопротивляемости (каменные големы получают половинный урон от магии, а железные — только четверть). Ценность их возрастает, если противник полагается на сильную магию.

Magi – Arch Magi: сильные стрелки с хорошими особенностями. Все маги не получают штрафа при борьбе врукопашную, а архимаги понижают цену всех заклинаний на 2 и перестреливают крепостные стены замков без 50%-го штрафа; поэтому апгрейд очень желателен.

Genies – Master Genies: сильные летуны, особенно Master Genies, которые кастуют полезные заклинания, усиливающие свою армию; при этом они достаточно сообразительны и не будут бросать уже ранее наложенное или заведомо бесполезное заклинание (например, Protection from чего-то там, если вражеский герой не имеет магической книги или у него не осталось маны). Все заклинания они кастуют на уровне Advanced с силой 6, причем каждый отряд джиннов (если их несколько) кастует независимо от другого и до трех раз за все сражение. Master Genies полезно оставлять в тылу, предварительно разбив их отряд на несколько частей. (К примеру, у вас есть отряды титанов, наг, магов и джиннов; тогда всех джиннов можно расщепить на 4 отряда, и тем самым вы получите 4x3 = 12 бесплатных полезных заклинаний!)

Nagas – Naga Queens: САМЫЙ СИЛЬНЫЙ воин 6-го уровня, к тому же удар всех наг остается безответным. Апгрейд весьма желателен из-за +50% damage и +2 speed.

Giants – Titans: гиганты не представляют собой чего-то особо выдающегося, а вот заиметь титанов в свои ряды хотят все игроки. Титаны стреляют (!), причем стреляют без штрафа и наносят 150%-й урон всем драконам; и титаны, и гиганты обладают иммунитетом к магии, воздействующей на разум (типа Blind, Berserk), что еще больше повышает их ценность (элементарный трюк с ослеплением стрелков уже не проходит). Конечно же, апгрейд просто жизненно важен, однако очень дорогостоящ (прежде всего, дорог апгрейд самого жилища, так что проблема заметно сглаживается, если рядом есть Hill Fort).

Fortress

Пожалуй, самый слабый замок из всех типов: медленная армия с неважными характеристиками, единственный стрелок, больше подходящий на роль пушечного мяса, и весьма слабая магия. Если бы не специальные способности воинов 4-6 уровней, то армия Fortress была бы точно самой слабой. Особых преимуществ почти нет, разве что ров шириной в 2 клетки, что на дополнительный ход замедляет время его пересечения. К особенностям относится также то, что четыре твари занимают по 2 клетки, это может оказаться полезным для блокировки наступающего противника.

Gnolls – Gnoll Maradeurs: типичное пушечное мясо; представляют какую-то опасность лишь в количествах, больших 100.

Lizardmen – Lizard Warriors: одни из самых слабых воинов 2-го уровня, хотя и стрелки; так что фактически и они – пушечное мясо.

Serpent Flies – Dragon Flies: эти летуны ценятся за свою довольно высокую скорость (для блокировки вражеских стрелков) и специальные особенности. Все Flies снимают полезные заклинания с тех воинов, которых они атакуют (аналог магии dispel), а Dragon Flies дополнительно накладывают Weakness. Апгрейд весьма полезен для увеличения скорости до 13 (это позволяет на первом же ходу блокировать почти любой стреляющий отряд).

Basilisks – Greater Basilisks: одни из самых грозных воинов 4-го уровня, главным образом благодаря особой атаке petrifying attack (случается с вероятностью 20%), обездвиживающей противника на 3 хода. Апгрейд можно и не делать – выигрыш от этого несуществен.

Gorgons – Mighty Gorgons: хорошие «толстые» бойцы. Апгрейд очень желателен, так как Mighty Gorgons приобретают способность death stare. Эта способность срабатывает с вероятностью в 10% и при срабатывании убивает одного вражеского воина на каждые 10 горгон. (Например, если 30 горгон наложили death stare на отряд архангелов, то тем самым они дополнительно убили трех архангелов – это даже больше, чем они способны сделать при «регулярной» атаке.) Отряд Mighty Gorgons благодаря этой способности хорош даже при сражении с тварями 7-го уровня.

Wyverns – Wyvern Monarchs: прекрасные летуны с хорошими боевыми качествами, однако здоровье немного подкачало (по сравнению с HP воинов 6-го уровня из других замков). Тем не менее Wyverns, особенно Wyvern Monarchs (+20% damage, +4 speed), составляют костяк ударной армии замка Fortress. Wyvern Monarchs могут также с некоторой вероятностью отравлять противника, и тогда здоровье всех воинов вражеского отряда уменьшается на 10% сроком на 3 хода. Апгрейд весьма желателен.

Hydras – Chaos Hydras: гидры очень сильны, если эффективно использовать их способности: удар гидр безответен, и они атакуют одновременно все прилегающие к ним клеточки. К сожалению, эффективному применению гидр мешает их невысокая скорость (даже Chaos Hydra, имеющей скорость 7). Но если ваш герой обладает магией Teleport на уровне Expert Water Magic, тогда отряд гидр, заброшенный в самую гущу противника, окажется страшной силой.

Прохождение кампании

1. Barbarian King

Задача: разгромить всех врагов.

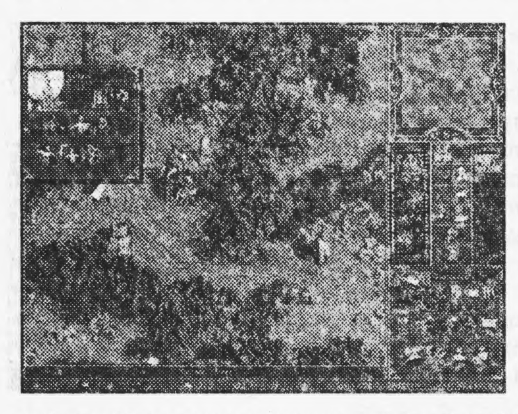
Условия: Тарнум должен остаться в живых; герои могут расти не выше 6-го уровня; Тарнум и 1 лучший герой перейдут в следующую миссию.

Бонусы: 15 Hobgoblins или Basic Leadership.

Карта: маленькая (S).

В качестве бонуса возьмите лучше 15 Hobgoblins, чтобы усилить свою начальную армию: Basic Leadership – умение очень ценное для варвара, но вам и так предложат его довольно скоро.

Сразу же наймите двух новых героев и передайте их войска Тарнуму. Наймите также всех воинов в замке; кроме того, отряд Hobgoblins возле замка имеет склонность присоединяться «для дальнейшей славы» – воспользуйтесь этим. В результате у Тарнума скопится довольно солидная армия. Сначала продвигайтесь на юг. Ваша главная цель – захватить золотую шахту. Затем захватите верфь и отправьте любого героя (кроме Тарнума) бороздить водные просторы – там вы насобираете кучу леса и разживетесь золотишком.



Затем пусть Тарнум двинется на восток, дабы захватить нейтральный замок у правой кромки карты. В попадающихся сундучках выбирайте золото, так как в данной миссии максимально доступный опыт накапливается без проблем. Постоянно подтягивайте к Тарнуму свежие силы из новых построек в замках. Вам надо накопить их достаточно, чтобы захватить золотую шахту в правом верхнем углу карты; эта шахта охраняется дюжиной Nagas. Примерно в это время Тарнум достигнет максимально возможного в этой миссии уровня. Тогда передайте войска другому герою, и пусть теперь он продолжит зачистку местности. Обязательно также свозите этого героя и Тарнума на островок в левом нижнем углу карты, где можно получить +1 Power и +1 Knowledge.

После зачистки собственной территории и посещения всех полезных мест можно приняться за противника, единственный замок которого расположен в нижней части карты. Попасть туда можно только через телепортер. Вход в телепортер охраняют 18 Cyclopian Kings, а выход — 8 Behemots. Гарнизон вражеского замка значительно слабее этой стражи.

Побочный квест: Seer's Hut дает весьма приличный артефакт Ogre's Club of Havoc (+5 Attack) за 50 Wolf Riders. Можно выполнить, а можно и нет — это совсем не критично.

2. The Criminal King

Задача: разгромить всех врагов.

Условия: Тарнум должен остаться в живых; герои могут расти не выше 11-го уровня; Тарнум и 1 лучший герой перейдут в следующую миссию.

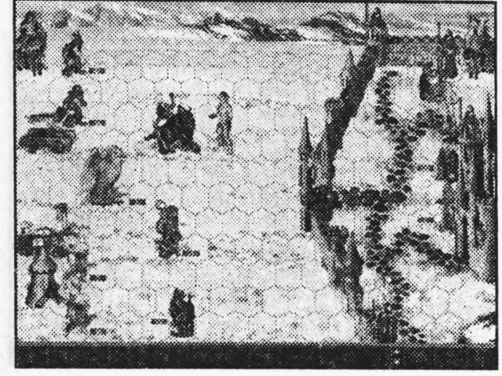
Бонусы: 10 Wolf Riders или Basic Armorer.

Карта: маленькая (S).

Довольно простая и незамысловатая миссия, хотя в ней вам противостоят сразу три замка противника. Все три замка — типа Tower, потому в этой миссии вам предоставляется прекрасная возможность немного поднатореть в магии (правда, не выше 2-го уровня, так как Wisdom вам не дадут в принципе) и повысить Knowledge на +3 в общей сложности (за счет Wall of Knowledge — не забывайте строить).

Первым делом наймите еще двух героев и передайте все войска Тарнуму. Пусть теперь Тарнум скачет на юг, сметая все на своем пути (только не связывайтесь с Thunderbirds в левом нижнем углу карты — положите слишком много своих воинов). У нижней кромки карты нырните в телепортер, который выведет вас на «островок» с золотой шахтой (охраняется несколькими Thunderbirds). Возвращайтесь назад к замку — вы как раз успеете к концу первой недели. В начале второй недели, собрав «урожай» с замка, вы будете иметь достаточно сил, чтобы начать крушить врага. Выезжайте через восточные ворота и поворачивайте на северо-запад к первому вражескому замку (проезд через ворота). Далее возвращайтесь через ворота и — прямиком на восток, до упора. Возле правой кромки карты будет телепортер, который доставит вас в правый верхний угол карты ко второму вражескому замку. Займите его и ныряйте в следующий телепортер (к юго-востоку от замка), который выведет вас к третьему замку. Займите его — и миссии конец. Не забудьте только передать армию второму герою, когда Тарнум достигнет максимального уровня.

3. Ultimatum



Задача: захватить вражеский замок в течение трех месяцев.

Условия: Тарнум должен остаться в живых; герои могут расти не выше 15-го уровня; Тарнум и 2 лучших героя перейдут в следующую миссию.

Бонусы: +1 Attack или +1 Defense.

Карта: маленькая (S).

Искомый замок (единственный вражеский замок) находится в левом верхнем углу — совсем рядом, учитывая малый размер карты. Только вам придется немного поплутать, последовательно отыскивая «ключи» в четырех палатках: сначала надо посетить синюю, затем зеленую и красную, в заключение — фиолетовую.

Сразу же наймите еще двух героев и передайте их войска Тарнуму и второму прокачиваемому герою, разделив всю армию примерно поровну. Направьте Тарнума в нижнюю часть, а второго героя — в верхнюю часть карты, и пусть они последовательно зачищают территорию, отыскивая нужные «ключи» (если задействовать только одного героя, то придется его постоянно гонять вверх-вниз, теряя время). Когда они оба достигнут максимального уровня, передайте войска второму «кандидату в качки» и дальше прокачивайте только его. Пусть он и поставит заключительную точку, захватив вражеский замок.

Примечания. 1) Хотя игра идет на время, миссию вполне можно пройти за 1 месяц даже на уровне Impossible. Более быстрому передвижению по местности поможет артефакт Equestrian's Gloves, а также пара односторонних телепортеров. Вторичных героев полезно обучить умению Basic Pathfinding (в Witch Hut). 2) На «зачистку» пирамиды лучше отрядить героя с Expert Wisdom, иначе трофей в виде заклинания 5-го уровня пропадет даром.

4. The Way of Mudlands

Задача: уничтожить всех врагов.

Условия: Тарнум должен остаться в живых; герои могут расти не выше 18-го уровня; Тарнум и 2 лучших героя перейдут в следующую миссию.

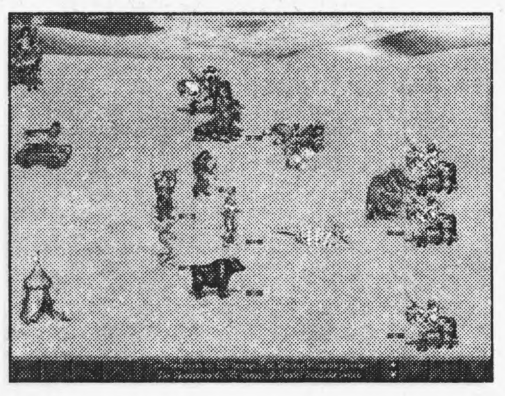
Бонусы: Boots of Speed или 15 Orcs.

Карта: средняя (M).

Возьмите лучше артефакт, поскольку карта довольно протяженная и болотистая.

Изначально ваша территория — нижняя часть карты, отгороженная горами от верхней части, в коей находятся замки типа Fortress трех компьютерных игроков (к счастью, они враждуют между собой). Пройти эти горы можно только через ворота: белые, красные и фиолетовые. На вашей территории имеются также два нейтральных замка — один вблизи правой кромки карты, другой — в окрестностях левой. При игре на уровне normal первый нейтральный замок можно захватить уже на второй день, а второй — к концу недели. Фиолетовая палатка находится недалеко от вашего стартового замка (к юго-западу, близко к нижней кромке карты), белая — почти под первым нейтральным замком (близко к нижней кромке карты), красная — по пути ко второму нейтральному замку.

С золотом в этой миссии будут небольшие проблемы, так как на вашей территории имеется единственная золотая шахта (к западу от стартового замка). Однако явный плюс — наличие недалеко расположенного Hill Fort (чуть выше золотой шахты).



План действий очень прост. Сразу же нанимаем еще двух героев и делим все войска между Тарнумом и вторым «качком». Направляем Тарнума к одному нейтральному замку, «качка» — ко второму. Попутно захватываем жилища и набираем новых воинов. Захватываем золотую шахту и Hill Fort. Затем зачищаем всю «свою» территорию. После этого можно врываться на территорию противника сразу через все ворота. В захватываемых вражеских замках имеет смысл строить только Mage Guild. Как и обычно, стараемся максимально прокачать трех героев.

Побочные квесты: 1) Seer's Hut на нашей территории (чуть к северо-востоку от Hill Fort) дает артефакт Tunic of Cyclops King (+4 Power) в обмен на Ring of Life; 2) Seer's Hut на территории противника дает 90 Lizard Warriors за 9000 золотых. Оба квеста не заслуживают внимания.

5. Siege of Wallpeaks

Задача: уничтожить всех врагов.

Условия: Тарнум должен остаться в живых; герои могут расти не выше 21-го уровня; Тарнум и 2 лучших героя перейдут в следующую миссию.

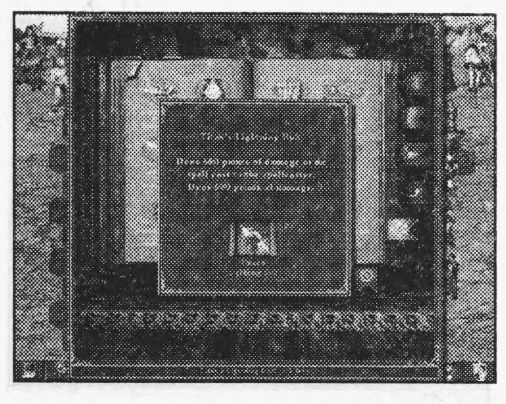
Бонусы: +1 Spell Power или 15 Orc Chieftains.

Карта: большая (L).

Миссия в идейном отношении похожая на предыдущую. Вся карта опять же поделена на «вашу» (левая половина) и «чужую» (правая половина) территории. Соединяются они только через гарнизон (примерно в центре карты) и систему телепортеров. Но вражеских вылазок вы можете не опасаться — вражеский герой с солидной армией может подвалить только к концу 5-й недели. В этой миссии вы можете собрать по частям суперартефакт Titan's Thunder, дающий возможность совершенно бесплатно 1 раз за сражение бросить молнию, наносящую урон в 600 единиц. Этот суперартефакт собирается из артефактов Titan's Gladius, Titan's Cuirass, Titan's Shield и Titan's Helmet, местоположение которых узнается в Seer's Hut (к юго-западу от вашего изначального замка типа Stronghold). (Небольшая поправка: со шлемом будет некоторая заморочка — вам укажут положение Hellstorm Helmet, а уж его можно обменять на нужный вам Helmet в другой Seer's Hut.)

Начало игры проходит по стандартной схеме. Сразу же наймите еще двух героев и поделите все войска между тремя «качками» (новобранцы будут следовать за ними и подбирать ресурсы). Одной из первых ваших целей будет захват двух нейтральных замков на вашей территории: замка типа Fortress к северо-востоку от стартового замка типа Fortress и замка типа Stronghold вблизи правой кромки карты (примерно посередине и у самой границы с «вражеской» территорией). Над вторым нейтральным замком имеются две золотые шахты и зеленая палатка — постарайтесь наведаться туда как можно раньше.

Набрав двухнедельный «урожай» любого замка, одного из «качков» (очень желательно — со знанием Advanced Wisdom) направьте в левый верхний угол карты. Через находящийся там телепортер он попадет на изолированный «островок» (примерно в середине карты), на котором можно захватить еще одну золотую шахту (а золотишко в данной миссии дефицитно!) и нырнуть в следующий телепортер, который приведет на другой «островок» в левом нижнем углу карты. Там находится Hill Fort (ура «халявному» апгрейду!) и несколько жилищ типа Stronghold — вот



и подкрепление. Там же можно открыть Pandora's Box и получить заклинание Town Portal (знание Advanced Wisdom необходимо, иначе заклинание пропадет зазря). Затем герой пусть ныряет в следующий двусторонний телепортер и выныривает аккурат у одного из замков противника — практически в тылу врага! (Только предстоит пройти через зеленую стражу, так что позаботьтесь заранее о «зеленом пропуске».) Заняв первый замок, пусть он пробивается через гарнизонные ворота ко второму замку (на восток) и занимает и его. В том же «загончике» необходимо навестить белую палатку (к юго-западу от замка), а затем можно нырнуть в односторонний телепортер.

Этот телепортер выведет на обширные просторы правой нижней части карты, где первым делом надо получить пропуск в черной палатке (пройдя зеленую и белую стражи). А уж с «черным пропуском» можно добраться до фиолетовой палатки в правом нижнем углу карты. После этого на карте не останется запретных мест, и вы можете свободно пускать двух оставшихся «качков» через стражу в центре карты — и пусть они сметают все на своем пути (желательно уже собрать к этому времени Titan's Thunder). Останется еще захватить три рыцарских замка — и миссия пройдена.

6. Trapped!

Задача: захватить замок вблизи верхней кромки карты.

Условия: Тарнум должен остаться в живых; герои могут расти не выше 25-го уровня; Тарнум и 2 лучших героя перейдут в следующую миссию.

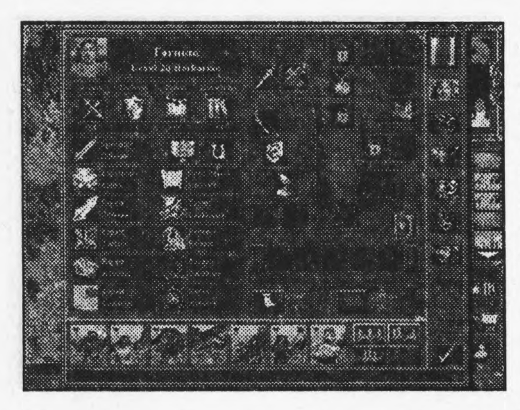
Бонусы: Haste или 10 Ogre Magi.

Карта: средняя (M).

Довольно прямолинейная, незамысловатая миссия, в которой проще сначала расправиться со всеми противниками, а затем думать о выполнении конечной цели (да так и очков больше заработаете). У противника имеются два рыцарских замка (типа Castle — возле левой кромки карты) и два магических замка (типа Tower — к северо-востоку и юго-востоку от вашего стартового замка). Кроме того, имеется нейтральный замок типа Fortress, который можно вообще игнорировать (а развивать его нет никакого смысла).

Действовать проще всего так. Наймите еще одного героя и разделите все войска примерно поровну между Тарнумом и вторым «качком» возле замка. Отправьте Тарнума по дороге на северо-запад: разделавшись по дороге с несколькими заградительными отрядами и одной засадой, он может захватить первый замок Castle уже на первый день! Второго «качка» направьте на восток, где уже на второй день он может захватить золотую шахту и вызволить из тюрьмы нехилого варвара 9-го уровня с приличной армией (45 Hobgoblins, 24 Wolf Riders, 20 Orcs Chieftmen, 12 Ogres). Тем временем пусть третий герой из «качков» пробивается через толпу Ogres на воссоединение с двумя первыми.

Затем осваивайте отвоеванную территорию (ее «граница» будет обозначена отрядами бегемотов, через которые ни вы, ни противник не в состоянии прорваться с начальной армией). Копите силы, и в начале третьей недели уже можно будет смести бегемотов и затем захватить все оставшиеся вражеские замки. Далее зачистите всю территорию, дабы поднакопить опыта. Не забудьте посетить Tree of



Knowledge и Library of Enlightenment. В магических замках достройте Mage Guilds до максимального уровня, чтобы получить крутые заклинания типа Chain Lightning и Implosion. После этого можно идти на штурм последнего замка, тем самым выполнив цель миссии (квестовая стража возле замка пропустит только Тарнума).

7. Slash and Burn

Задача: разгромить всех врагов.

Условия: Тарнум должен остаться в живых; герои могут расти не выше 28-го уровня; Тарнум перейдет в следующую миссию.

Бонусы: +1 Attack или +1 Defense.

Карта: маленькая (S)

Незамысловатая миссия на маленькой карте без каких-либо наворотов, так что проходить ее можно как угодно. Ниже мы опишем самый быстрый путь прохождения.

Передайте все войска Тарнуму (можно нанять еще двух героев и передать и их войска), и в дальнейшем пусть все сражения ведет только он, так как только Тарнум переходит в следующую миссию. Первым делом и как можно скорее вам надо пробиться к телепортеру возле левой кромки карты (к тому, что чуть выше, который охраняется несколькими нагами).

Попутно захватывайте жилища и пополняйте свою армию. Телепортировавшись, сразу же захватите замок типа Fortress, а возле него — Serpent Fly Hives. (Не забудьте подобрать там артефакт Vial of Lifeblood.) Наберите всех Serpent Flies. Если успеете проделать все это к концу недели, в начале следующей сможете собрать штук 50 Dragonflies (предварительно проапгрейдив соответствующее здание). Вернитесь через телепортер и отбейте у отряда циклопов артефакт Ring of Life (возле Crystal Cavern).

Максимально укомплектуйте свою армию воинами из замка Stronghold (особенно «толстыми»). Ныряйте во второй телепортер, который приведет вас на вражескую территорию. Первым делом подберите там, возле телепортера, артефакт Ring of Vitality. Из набравшихся у вас трех «жизненных» артефактов уже можно собрать суперартефакт Elixir of Life, прибавляющий аж 25% к здоровью всех воинов и наделяющих их способностью регенерации (полное восстановление утраченного здоровья на следующем ходу). Он вам здорово поможет, поскольку вам предстоит столкнуться с героем, имеющим в своей армии 8 бегемотов, а ваши силы уже будут заметно ослаблены борьбой с «телепортерной стражей» (на обоих концах). Все остальные вражеские армии — сущие мелочи. Займите оба вражеских замка, и миссия закончится. Ее вполне реально пройти за 2 недели даже на уровне Impossible.

8. Steelhorn

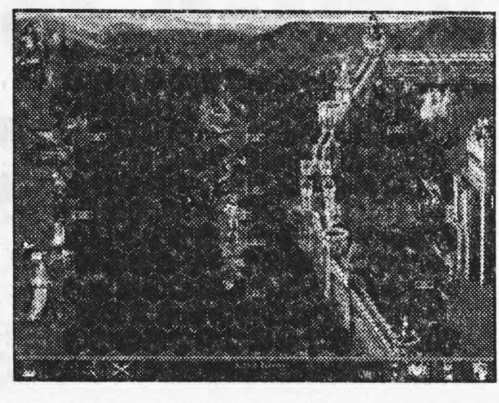
Задача: захватить замок Steelhorn.

Условия: Тарнум должен остаться в живых.

Бонусы: 3 Thunderbirds или 1 Ancient Behemot.

Карта: средняя (M), два уровня.

Вот это уже весьма и весьма приличная миссия, где компьютер «показывает зубки». Карта достаточно большая, множество телепортеров и ворот, есть и побережье, так что враг может неожиданно появиться с любой стороны. Особенно



много хлопот будет доставлять вражеский герой Kurl с очень хорошими характеристиками (типа 8, 12, 16, 17), так что победить его под силу только Тарнуму (в отсутствие прочих «качков»). Поэтому очень желательно, чтобы Тарнум имел (или приобрел) магию Town Portal на уровне Expert, тогда он всегда сможет настигнуть Курла, объявись тот возле вашего замка. На карте также множество скрытых засад — поосторожнее со второстепенными героями-разведчиками и собирателями ресурсов! Инвестиции вкладывайте только в замки типа Castle и/или Tower, поскольку ваш родной Stronghold — единственный замок такого типа на карте. В миссии можно собрать по частям суперартефакт Statue of Legion, дающий 50%-ю прибавку к росту поголовья воинов во всех ваших городах. Рекомендуется иметь!

Теперь по порядку. К сожалению, в вашем родном замке невозможно построить таверну, а поэтому вы не сможете сразу же набрать еще несколько героев и передать войска Тарнуму (так что с наймом героев придется подождать до первого захваченного замка). Но это не беда: Тарнум вполне сможет пробиться к первому замку силами одной магии. Так что зачистите свой клочок территории, ныряйте в телепортер и захватывайте ближайший Castle к концу первой недели. Набрав свежее подкрепление в начале второй недели, сразу же направляйтесь на восток, дабы выбить неприятеля из замка типа Tower и не дать ему развиться. После этого можно немного «передохнуть», то бишь как следует развить оба завоеванных замка и зачистить недавно отвоеванный кусок территории. К концу первого месяца у вас уже будет достаточно сил, чтобы двигаться дальше.

Теперь путь лежит через море. Купите на верфи корабль. Ваш курс — в правый верхний угол карты, только по пути немного сверните на северо-запад, чтобы взять у потерпевшего кораблекрушение Head of Legion (это единственная нетривиальная находка — все остальные части статуи вы легко найдете по пути следования). Осторожнее — на море будет засада! В правом верхнем углу карты есть телепортер, который перебросит вас на очередной «кусок территории». Далее путь однозначен — на юг, к следующему замку типа Tower. Захватите его и не забудьте посетить красную палатку в левом нижнем углу карты (осторожнее — там засада!). С удержанием этого замка у вас могут возникнуть проблемы, поскольку недалеко имеются белые ворота, откуда будут постоянно подходить (через телепортер) свежие вражеские силы (а белый «ключ» вы не можете достать в принципе!), так что знание Expert Town Portal здесь очень кстати. К северо-востоку от замка — очередной телепортер. Ныряйте в него. Он приведет вас в центральную часть карты. Первым делом захватите третий замок типа Tower к юго-западу от телепортера. Заветная цель близка — по дороге на юг. Однако на пути стоит Green Guard, так что придется отыскать зеленую палатку. Поэтому на развилке сворачивайте на запад, и дорога выведет вас прямиком сначала к замку типа Castle (захватите его), а затем — к следующему телепортеру. Поблуждав по подземным телепортерам, вы вынырнете на совсем крошечный «островок» с зеленой палаткой (ее охраняет отряд ангелов). Посетив палатку, возвращайтесь назад. Теперь почти все. Осталось только немного поднакопить сил и в начале очередной недели обрушиться на Steelhorn. Ничего необычного в финальной битве не будет.

На этом заканчивается эпопея покорения Тарнумом древней земли.

Матвей Кумби (kumbi@igromania.ru)

HITMAN: CODENAME 47

Разработчик	IO Interactive
Издатель	Eidos Interactive
Жанр	симулятор наемного убийцы
Требования	PII 300, 64 Mb RAM, 3D уск. (PII 400, 128 Mb RAM, 3D уск.)

Тренировочная миссия

Внимательно выслушайте инструктаж. Во время тренировки вы будете плавно продвигаться из комнаты в комнату, по мере возможностей и под бдительным руководством овладевая искусством обращения с удавкой, холодным оружием, пистолетами и автоматами. Не пропускайте ни одного задания, внимательно изучите режимы стрельбы и добейтесь сносного обращения с каждым типом пушек, дабы потом в горячке боя не кусать локти и не искать «где ж тут переключатель одиночный/очередь».

Особое внимание уделите толстострунной удавке — душить врагов по мере игры придется много и часто, а правильно подкрасться к врагу и остаться при этом незамеченным — высокая степень мастерства.

Покончив с практикой, мы оказываемся в длинном коридоре на выходе из лечебницы (как потом выяснится, мы родились и выросли в подпольной лаборатории психиатрической больницы, которая... впрочем, скоро обо всем узнаете сами). Застрелите из наиболее понравившегося оружия строгого санитара с электрошокером, переоденьтесь в его халат и проходите мимо охраны. Ура, свобода! Вперед, навстречу захватывающим приключениям и опасностям повседневной жизни наемного киллера.

Миссия 1

Задание: Убить посла «красной» триады.

Инвентарь

Необходимо: Sniper Case

Желательно: Kevlar Vest, любой из пистолетов на ваш вкус (а лучше оба)

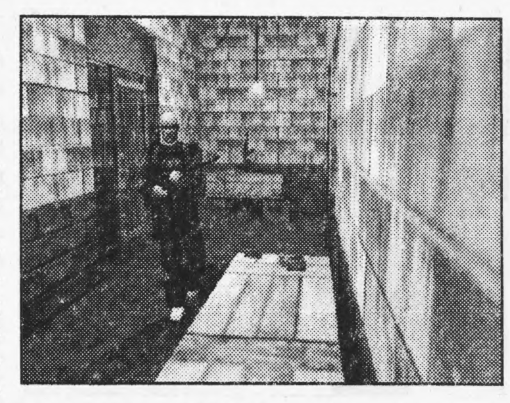
Вот и первое задание. Видные представители двух гонконгских триад собираются на важную встречу в летнем саду. Так называемые «синие» в данный момент нас не интересуют, наша цель — посланец «красных».

Место встречи: прямиком в центре карты, в маленькой беседке с каменной статуей улыбающегося Будды. Прибывающие на лимузинах бандиты перегораживают все подходы к саду, поэтому открытый бой крайне вреден, да и вообще исключен. Итак, ищем надежное укрытие. Слева и справа от парка имеются два высотных здания с внешними лифтами — на одном из них и располагаемся, раскрываем чемодан с винтовкой и терпеливо ждем начала встречи.

Постарайтесь занять такое положение, чтобы прекрасно видеть «красного» лидера (тут не ошибетесь, он один такой яркий). Постарайтесь не делать ранних выстрелов и не снимать бандита на подходе к беседке — поднимется тревога, и миссия будет провалена. Внимательно прицельтесь в затылок, и...

Вот теперь они забегали. Смело выбрасывайте винтовку, снаряжайте пистолеты и ждите. Примерно через двадцать секунд к крыше подлетает вертолет с пулеметчиком внутри, — одного выстрела ему будет вполне достаточно. Спускайтесь на лифте и по подворотням уходите к своему автомобилю. Старайтесь не попадаться никому на глаза, а если уж вас засекли, то не вступайте в длительные перестрелки — враги вооружены автоматическим оружием, и долго против них не выстоять в любом случае. В случае чего, считайте, что насчет бронежилета вас предупреждали.

Миссия 2



Задание: Убить главаря «синей» триады и всех его телохранителей.

Инвентарь

Необходимо: Car Bomb, Beretta Silencer

Желательно: Kevlar Vest (как всегда), Piano Wire, побольше амуниции для пистолета (на всякий пожарный)

Итак, первый удар по триадам оказался успешным — главари занервничали и решили затаиться. В следующей миссии мы займемся «синими». Диспозиция: трущобы, вход в ресторан. Через некоторое время после старта ко входу в ресторан подъезжает клиент, возле лимузина остается шофер и нервный телохранитель.

Действовать надо крайне осторожно и осмотрительно. После того как хозяин скрылся за дверьми, шофер отойдет в подворотню по вполне объяснимым причинам. Продефилируйте за ним, и покуда он справляет естественную нужду, накидывайте сзади удавку и тело прячьте в соседний водосток. Осторожно: рядом с этим местом шатается не в меру любопытный гражданин, так что перед свершением черного дела дождитесь, когда он завернет за угол (лишний труп — это неаккуратно).

Сняв с трупа униформу и став водителем, берите в руку бомбу и подходите к лимузину. Телохранитель, обходящий машину по периметру, очень уж пристально засматривается на вас; проследите его маршрут, и как только он отвернется на достаточно долгое время, быстро подбегайте к левой автомобильной дверце, устанавливайте взрывчатку и уходите.

Спрячьтесь куда-нибудь подальше, приготовьте радиоуправляемый детонатор и ждите — вот-вот появится главный. Не вздумайте крутиться где-нибудь поблизости — вы же теперь шофер, не забыли? А машину вести надо. Поискав вас некоторое время по подворотням, тот самый телохранитель, что охранял лимо, махнет рукой и сам сядет за руль. Теперь главное не опоздать. Если машина успеет выехать за границу карты — mission failed, так жить нельзя. Так как внешняя дорога одна, охраняют ее четыре крепких парня в синей униформе. Найдите такое место, чтобы видеть и их, и дорогу. Как только автомобиль поравняется с первым из них, давите детонаратор... Пум, бах, и главарь убит, и от четырех телохранителей избавились. Но остались и другие.

Не будьте рембами — действуйте с умом. В маленькой подворотне, налево от стартовой позиции, лежит специально для вас приготовленная снайперская винтовка и несколько магазинов. Берите винтовку, выглядывайте в левую сторону и приканчивайте одного из охранников в красном балахоне. Когда его товарищ подбежит разбираться — валите и его. Прятать трупы нет смысла — вторая пара телохранителей ровно на противоположной стороне карты. Поступите с ними так же, на всякий случай еще раз прочешите окрестности с пистолетом (вдруг уцелел кто) и с чистой совестью возвращайтесь на базу...

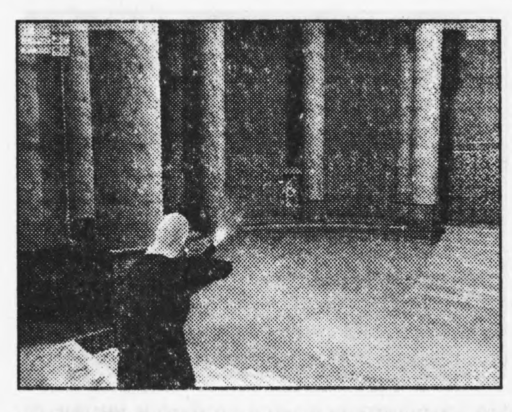
Миссия 3

Задание: Убить шерифа и представителей двух враждебных триад на встрече в ресторане. Дискредитировать «красных».

Инвентарь

Необходимо: Beretta Silencer

Желательно: Kevlar Vest, Piano Wire, Uzi или еще один пистолет



Криминальные авторитеты дохнут, как мухи; «заступник» бандюг, продажный шериф, назначает встречу в маленьком рыбном ресторане в тихом районе. Наша цель — не только убить всех встречающихся, но еще и дискредитировать «красную» триаду и лишить ее полицейской опеки. Но обо всем по порядку.

Итак, искомый ресторан находится прямо по курсу от стартовой позиции. Через несколько минут «синий» посол и шериф с многочисленной охраной появятся справа, а «красный» герой — слева. За это короткое время нам нужно успеть следующее: обойдите ресторанчик слева и залезьте в открытое окно со двора, что набит мусорными баками. Попадаем в уборную. В уборной складируем весь свой боекомплект (кроме удавки) и выходим обратно.

Теперь главное — не опоздать на приватную встречу с «красным». Пройдите налево до конца улицы от входа в ресторан и ждите его, вскоре он не спеша появится из-за угла (вы его сразу узнаете по характерному балахону). Тут важно не упустить момент: как только «красный» дойдет до угла улицы и приготовится сворачивать напрямую к ресторану — набрасывайте ему на шею удавку и быстро-быстро тащите труп к ближнему канализационному люку. Ни в коем случае не убивайте его ни раньше поворота, ни позже — обязательно заметят прохожие. Не забудьте взять с трупа Red Dragon Amulet, да и переодеться в алую униформу. Возвращайтесь в ресторан.

Тут уже вся компания в сборе. У входа вас обыщут охранники и отберут все оружие, но у нас ведь еще остался запрятанный в туалете арсенал! Поговорите с шерифом и скажите, что ненадолго отлучитесь освежиться. Попросите у бармена ключ от туалета и между делом незаметно киньте отобранный у «красного» амулет где-нибудь поблизости. Забирайте все свое оружие и готовьтесь к главному.

В принципе, тут существует два способа — осторожный и не очень. В первом достаточно вооружиться «береттой» с глушителем, быстро вбежать в зал ресторанчика, прикончить бандита и шерифа и быстро уходить через заднее окно. Способ хороший, но бармен может поднять тревогу. Существует и другой способ — берите Uzi, устраивайте дружный расстрел, пробивайте витрину и прямо сквозь пролом бегите к своей машине. В этом случае можно вполне ожидать погони и беглого огня по вашей персоне, но мы ведь недаром посоветовали вам захватить бронежилет где-то еще в самом начале...

Миссия 4

Задание: Убить Ли Хонга, главаря «красной» триады.

Инвентарь

Необходимо: Piano Wire, Beretta Silencer

Желательно: Kevlar Vest, любое автоматическое оружие и побольше

Убить Ли Хонга не так-то просто, к тому же его резиденция больше напоминает лабиринт, чем нормальный жилой дом рядового мафиози. Итак, начинаем операцию. На местности расположилось множество охранников в черных костюмах и солнечных очках, несколько отрядов уже знакомых «красных», гражданские лица: официанты, повара, посетители бара. Идите прямо от машины, пока не увидите вход с вывеской «Bar». Внутри подходите к стойке, беседуйте с барменом и получайте флаер, открывающий двери к «миллионам удовольствий».

Постарайтесь хорошенько изучить общее расположение. В главном зале с большими аквариумами находятся: кухня (две металлические двери), задние комнаты (табличка Restrooms), выход в летний сад (большие ворота с красными «рогами»), лавка старика-виагровщика (обычная дверь справа от ворот) и множество других, менее значительных объектов.

Первым делом отправляйтесь к туалетам (следуйте в дверь с указателем Restrooms). Там стоит одинокий охранник и то и дело шныряют два официанта с подносами. Постарайтесь улучить момент, когда они уйдут, придушите охранника и быстро спрячьте труп за правой дверью. Переоденьтесь в костюм (теперь вы один из «своих» и можете безболезненно носить оружие в открытом виде), выходите обратно и подойдите к охраннику, стоящему возле двери, что сразу направо от указателя. С флаером он пропустит вас наверх к... хм... девушкам. Идите вверх по лестнице, пока не попадете в обширную залу с несколькими охранниками и противной старухой. Поговорите с ней, и вместе следуйте за приготовленной специально для вас девушкой. Когда останетесь наедине, обсудите план побега и приготовьтесь следовать за ней.

В конечном итоге, если вы не отстанете по дороге, она выведет вас к лестнице через забор и на внешний двор. Во дворе уберите «красного» патрульного (можно из пистолета с глушителем), переоденьтесь в его униформу, еще раз поговорите с девушкой и выясните про скрываемого в подвале пленника. Идите в единственный возможный выход со двора, на крыльцо слева, и выходите на кухню. На кухне есть выход вниз, в подвал; спускайтесь и ищите камеры для заключенных (не забредайте далеко, в случае чего всегда есть карта).

Импровизированная «тюрьма» — это мрачное место с обитыми железобетоном полами и множеством зарешеченных камер. Вам нужна камера, возле входа в которую неотлучно стоит охранник с «калашниковым», не разрешая никому подходить ближе, чем на три метра. Убрать его можно разными способами, в частности — быстро придушить, открыть дверь в камеру и втащить туда труп, или же пустить пулю в затылок из пистолета с глушителем, быстро спрятать его в полы халата, взять «калашников» наизготовку и сделать вид, что сами прибежали на подозрительный звук. Появляющиеся охранники внимательно осмотрят тело, но, так как им запрещено покидать пост, останутся на месте и не поднимут тревоги. Как бы то ни было, внутри камеры нас ждет пленник, который при освобождении раскроет тайну сейфа Ли Хонга.

Раскрыв его местонахождение, бегите прочь из подземелий в ту самую залу, где вы когда-то встречались со старухой. На этот раз сразу после входа поверните направо, и через еще один небольшой коридорчик вы попадете в маленькую комнатку с сейфом и злобным охранником. Приканчивайте оного из глушителя, открывайте сейф и дуйте к старику торговцу травами. В обмен на фигурку старик даст вам пузырек со змеиным ядом, который нужно незаметно подсыпать на кухне в пищу Ли Хонга, дождавшись момента, когда повар будет занят в другом месте.

А вот, собственно, и Ли, решил пообедать в ресторане. Какое удачное стечение обстоятельств! Ни его самого, ни его охранников не опасайтесь. Единственный действительно опасный для вас человек — лысый толстяк, начальник личной охраны Хонга. Ни в коем случае не попадайтесь ему на глаза — он знает в лицо всех своих агентов, так что поднимется тревога и начнется стрельба. Когда Хонг отведает яда — уходите в точку эвакуации в дальний особняк, который стоит на реке, прямо за выходом из летнего сада.

Если до этого все шло гладко, то входите через центральный вход; если нет — ищите обход через подвальные помещения (вход на кухне, напоминаем), но в таком случае будьте готовы к встрече с полчищами хорошо вооруженной охраны. Так или иначе, главная наша цель — очутившись в особняке, найти главный лифт в подвал и еще один неподалеку справа, ведущий к пирсу. Спускайтесь на лифте вниз, приканчивайте последнего охранника и уезжайте навстречу новым приключениям.

Миссия 5

Задание: Найти золотого идола индейцев, проникнуть в потаенный вход в ущелье

Инвентарь

В этой и двух последующих миссиях ваш инвентарь будет постоянно неизменным, поэтому советуем захватить с собой компас, всевозможные виды пистолетов, Kevlar Vest, Piano Wire, Uzi и, конечно же, «калашников» с максимальным боезапасом. Придется часто стрелять...

Сразу же после высадки с вертолета обшарьте ближайшие кусты и запаситесь максимально возможным числом «рожков» для «калашникова». Теперь пора уходить, с минуты на минуту тут будет вражеский патруль, так что внезапности уже не получится.

Итак, включайте компас и сориентируйтесь по карте. Наша задача — пробраться в точку падения самолета (crash site), везущего золотого идола, раньше, чем туда попадут вражеские солдаты. Со всех ног бегите на юго-восток и старайтесь не попадаться патрулям. Если стычки миновать не удалось, аккуратно спрячьте трупы (обычно в патруле ходят не более двух человек) где-нибудь подальше от дороги, переоденьтесь и спокойным шагом следуйте дальше. У самолета расположилось несколько охранников по всему периметру, двое патрульных и один охранник прямо у входа в салон. Если до того успели обзавестись солдатской униформой, осторожно подкрадитесь с проволокой к этому охраннику — и, не теряя ни секунды, затащите хладный труп в кабину. Золотой идол лежит там же или у входа на траве.

Заполучив идола, снова сориентируемся по карте и идем налево, в поселение туземцев. Если до того вы были максимально осторожны — можете ничего не опасаться и спокойно следовать своей дорогой, если же нет — придется лоб в лоб столкнуться с десятком хорошо вооруженных солдат, а война в джунглях — это вам не пистонами в тире стрелять. Придя в деревню, найдите шамана (он самый нарядный из всех местных) и поговорите с ним об идоле. Шаман попросит вас освободить одного из своих соплеменников, захваченного в заложники бледнолицыми.

Включайте карту, найдите реку и то место, где ее пересекает большой мост с охранной вышкой. Бегите туда и приготовьтесь к неприятностям. Во-первых, солдаты на мосту хорошо вооружены и прячутся за спиной несчастного краснокожего; во-вторых, периодически над мостом пролетает вертолет с пулеметчиком, а солдат на вышке очень метко стреляет из чего-то автоматического. Действовать лучше проще — поднимаемся на вышку, ждем, когда солдат отвернется, и забираем снайперскую винтовку, что стоит у стены, и несколько магазинов к ней. Теперь спускаемся вниз, залегаем в кустах поразвесистее (лучше выбрать те, что справа от вышки) и начинаем шоу. Первым идет охранник-вышечник. Заметив смерть товарища, те, что на мосту, кинутся к нему, и тут главное — упредить момент и снять еще одного на подходе. Уяснив такие дела, остальные остановятся и откроют беспорядочную пальбу. Устраните и этих, освободите туземца и не забудьте собрать многочисленную аммуницию и «калашников» более поздней (а значит — лучшей) модели.

Возвращайтесь к аборигенам и идите по указанному шаманом пути. Отлично, мы уже на полпути к цели!

Миссия 6

Задание: Войти в ущелье

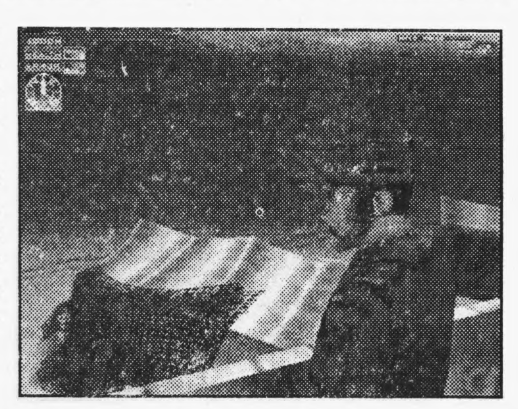
Инвентарь

Оставшийся с предыдущей миссии

В принципе, ничего сложного: на юге карты имеется запущенный индейский алтарь, охраняемый священным тигром, которого ни в коем случае нельзя убивать. Прямо за алтарем зияет маленькая пещерка, в которую во что бы то ни стало надо проникнуть.

Не вздумайте открывать стрельбу! Или сбегутся солдаты, которые во множестве ходят в тех же руинах, или, если пальба идет по хищнику, нападут туземцы со своими отравленными иглами.

Лучше поступить так: понаблюдайте за маршрутом тигра и, улучив момент, когда зверюга надолго задерживается у правого края ограждения и смотрит куда-то в туманную даль, бегите что есть мочи к пещере. Надеюсь, у вас получится...



Миссия 7

Задание: Убить наркобарона, взорвать лабораторию и угнать самолет

Так, а вот и логово нашего клиента, именитого наркобарона, психопата, ублюдка и негодяя. От внешнего мира барон оттородился трехметровым двойным забором, периметр которого патрулируют до зубов вооруженные солдаты.

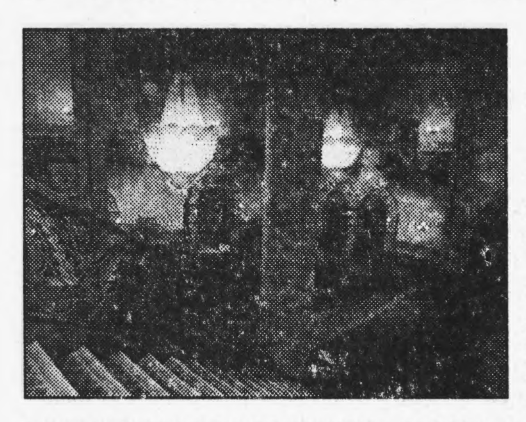
Осмотритесь на местности и подберите рожки для «калашникова» в кустах неподалеку. Когда преодолеете двойную преграду забора, запомните три основные локации на базе — усадьбу наркобарона, подземный бункер с лабораторией по производству белой смерти, если пойти налево, и ангар с невзрачным «кукурузником», если не сворачивать и идти прямо. Если вдруг испытываете острый недостаток в патронах — внимательно обшарьте тенты возле смотровых вышек. Найдете множество полезных вещей.

Усадьба тщательно охраняется как снаружи, так и изнутри. Солдаты тупы и стреляют из «калашей» хуже слепых, но зато они чрезвычайно исполнительны и ни за что не пропустят нашего героя внутрь. Один солдат постоянно ходит взад-вперед от задней двери в усадьбу; улучите момент и прошмыгните мимо него. Внутри без лишних рассуждений приступайте к расстрелу двух охранников у двери. Как только поднимется тревога, забегайте за дверь и прячьтесь в любой каморке, стараясь держаться подальше от открытых окон. Теперь стойте и ждите. Противники будут забегать тучами, толкаться в дверях, пытаться лучше прицелится. Выносите их, не жалея патронов, и когда поток охраны иссякнет, соберите патроны и поднимайтесь вверх по лестнице в комнату наркобарона.

Барон — очень колоритная личность. Мало того, что ест героин ложками, так еще выдерживает два-три полных «калашевых» рожка! Единственное, что его подводит, — стремление ломать комедию, и после каждого успешного попадания он разражается длинным и витиеватым ругательством. Не ждите, пока он договорит до конца, стреляйте, стреляйте и стреляйте, покуда наш друг бесформенным куском мяса не свалится на пол. Хватайте с его стола бомбу и выбегайте на свежий воздух.

Да, тут уже всех успели поднять на уши. Не бойтесь косых охранников на вышках — если вы будете без остановки бежать по направлению к бункеру, ни одна выпущенная ими пуля не достигнет цели. Добежав до лаборатории, повалите вялую охрану (два-три охранника с пистолетами и автоматом) и поставьте бомбу на ящик со взрывчаткой (explosives). Выбегайте наружу и опять бегите. Запомните, а лучше запишите — охранники НИКОГДА не попадут в вас, если вы движетесь. Чуть на секунду задумались и остановились — вы труп, прошу начинать с самого начала.

Добежав до ангара с самолетом и заняв более-менее безопасное положение за одним из многочисленных ящиков, не забудьте нажать детонатор. После большого взрыва погрузитесь в биплан — и вперед, навстречу судьбе.



Миссия 8

Задание: Обезвредить бомбу и террориста в отеле

Инвентарь

К большому сожалению, через металлодетектор можно пронести только лишь удавку. Остальное будем искать на местности.

Для начала сориентируйтесь на местности. У стойки вам объяснят основные положения: слева от входа — ресторан, справа от лестницы — вход в мужское отделение сауны, слева — кухня, второй и третий этажи — гостиничные номера, левое крыло — административные помещения.

Наша цель, зловредный международный террорист, задумавший устроить диверсию на предстоящей политической конференции в отеле, обитает на втором этаже, в комнате №202. Так как у него весьма серьезная охрана, а у нас из оружия лишь жалкая ниточка — придется обзавестись оружием. Не светясь особо перед полицейскими, заходите на кухню и понаблюдайте за поваром. Деловитый парень ходит туда-сюда, что-то варит, что-то солит.

Главное — проследить, когда белый фартук отойдет от стола в центре, на котором лежит нож, или от плиты, где имеется мясницкий тесак. Быстро, пока он не повернулся, хватайте что вам больше по душе и поднимайтесь наверх в двести вторую комнату (воспользуйтесь маленькой служебной лестницей в крайнем крыле — иначе попадете под металлодетекторы!).

У входа стоит строгого вида охранник, который на пушечный выстрел не подпускает нас к двери. Не ввязывайтесь в драку, а поищите более хитрых путей. Внимательно осмотрите место действия и держитесь поближе к уборщику с пылесосом, который прибирает в каждой комнате. Видите, как он лихо открывает все двери универсальным ключом?

Продолжайте наблюдения, и как только растяпа оставит ключ в замочной скважине, хватайте его и открывайте соседний с 202-м номер.

А теперь осторожность и еще раз осторожность. Приготовьте перо, забирайтесь на балкон, ждите. Рано или поздно на соседнем балкончике объявится вооруженный бандит, осмотрится, пощелкает затвором и пойдет обратно. Тут главное — урвать момент, когда злодей окажется спиной к нам, быстро перепрыгнуть на его балкон и полоснуть по горлу лезвием. Его пистолет оставьте в покое — без глушителя он нам бесполезен.

Не спешите влетать в комнату — там сидит еще один охранник, да еще периодически входит и выходит трудолюбивый уборщик. Определите момент, когда уборщик закроет за собой дверь с той стороны, а охранник отвернется от балкона, вылетайте из укрытия и...

Так, отлично, труп быстро прячем на балкон, переодеваемся в костюм охранника и вооружаемся «береттой» с глушителем. Прождите еще один вояж уборщика, без лишней нервозности открывайте дверь в ванную комнату и приготовьтесь к жалкому зрелищу — убийству совершенно беззащитного престарелого террориста. Переверните всю комнату, прочитайте лежащие на туалетном столике записки и документы, прихватите грозный чемодан и приступайте ко второму этапу операции.

Бомба находится в кабинете дантиста на самом верхнем этаже, в административном крыле здания. Возле двери дежурит бандит, окрестности патрулируют строгие

секьюрити — все ходы закрыты. Кроме одного; впрочем, об этом позже. Для начала расспрашиваем секретаршу у кабинета. Оказывается, дантист пошел попариться в сауне. Что ж, составим ему компанию. Спускайтесь в холл отеля, заходите в мужское отделение (направо от лестницы). Переодевайтесь в ультрамодные плавки в крайней кабинке и подходите к бассейну.

Вдоль бассейна есть несколько комнаток-парилок, в одной из них и сидит наш зубоврачеватель и жалуется на больное сердце. Помните фильм с Бельмондо? Вот сделайте то же самое. Выходите из комнатки и выкрутите на полную мощность вентиль подачи пара. Дантиста хватит удар, закрывайте вентиль, отыщите в его скудной одежде ключ от каморки с бомбой, выходите, переодевайтесь и поднимайтесь на самый верх.

Пока что пронесло. Итак, теперь нужно проскользнуть в зубной кабинет. Можно, конечно, из пистолета с глушителем уложить секретаршу и бдительного бандита, а трупы спрятать под столом, но лучше и безопаснее будет найти дорогу на крышу (она недалеко, в самом конце служебной лестницы, по которой мы уже однажды поднимались) и оттуда влезть в окно. Переложите бомбу из зеленого ящика в чемодан, возвращайтесь по служебной лестнице вниз и заходите на кухню.

На кухне ищите дверь с зеленой вывеской, падайте в помойку, и бегом-бегом к центральному входу — там нас уже ждет арендованный лимо...

Миссия 9

Задание: Подложить радиомаяк в автомобиль и вычислить место бандитской встречи

Инвентарь

Необходимо: Beretta Silencer

Желательно: Kevlar Vest, Piano Wire, Mp5, Compass

Исключительно безумная миссия в портовых доках. Сориентируйтесь на местности по карте. Между тремя огромными складами на юге, востоке и западе находится небольшой бар с цветастой неоновой вывеской. Возле бара стоит искомый автомобиль, а рядом — охранник с вполне серьезными намерениями. Неподалеку от старта вычислите одинокого охранника прямо по курсу. Позаимствуйте (можно на время) его униформу и продвигайтесь дальше к бару. По пути не вступайте ни с кем в конфликты — чревато срывом всей операции.

Сторож автомобиля не хочет отходить от своего места. Заходите в бар, поговорите со стариком у стойки, потом со стриптизершей в гримерной. Она согласится помочь, и пока за углом будет отвлекать охранника недвусмысленными телодвижениями, вы подкрадетесь к машине и заложите маяк. Все, теперь осталось ждать.

Когда сторож вдоволь насмотрится на девицины прелести и вместе с напарником сядет в машину, включайте режим карты и внимательно проследите, куда приедет автомобиль. Попетляв немного по округе, машина в конце концов остановится за воротами южного склада. Засада — ворота закрыты, на склад не пробраться, а время до назначенной встречи неумолимо приближается. Впрочем, тут имеется оригинальное решение. Видите тот электропоезд, который без остановки ездит по всему порту? За рулем его сидит то ли слепой, то ли поддатый машинист, который совершенно не следит за маршрутом. Переведем две стрелки, одну на юге от стартовой точки (там, где мы убили первого охранника), другую — с левой стороны восточного склада (или ту, что на юге от забегаловки).

Сделав прощальный гудок, машинист пробьет северные складские ворота, за которыми нас ожидает долгий и беспощадный бой. Перестреляйте набегающих доберманов из «беретты», а троих охранников, патрулирующих вход, — из-за ящиков или стоящей тут же во дворе машины (кстати, не забудьте снять с нее радиомаяк — еще пригодится). Теперь заходите внутрь и изничтожайте всех бандитов. Их много,

но воюют они из рук плохо. Единственный совет, который можно здесь дать — не жалейте патронов и почаще меняйте рожки в вашем Mp5.

Покончив со всеми, не торопитесь расслабляться, выбегайте во двор и оттаскивайте все трупы с глаз долой, пряча под ящики или за забор. То же сделайте и внутри. Главное, чтобы при входе на склад тела не мозолили зоркие глаза. Все, теперь поставьте маяк в черный чемодан, что стоит в центре зала, и ждите бандитского эмиссара, который после долгих пререканий заберет чемодан и уберется восвояси.

Миссия 10

Задание: Убить торговца оружием и разминировать корабль
Инвентарь
Необходимо: Beretta Silencer, Sniper Rifle, Car Bomb
Желательно: Kevlar Vest, Mp5

Тяжелый день, тяжелая миссия. Известный злыдень Борис, наша текущая цель, отгородился от всего мира непроходимыми складами и целым взводом парней в черном камуфляже. Действуйте по-пионерски быстро и исключительно осторожно: разглядеть черных бандитов в черной ночи — дело непростое.

Итак, поднимайтесь по лестнице на пирс и сразу же берите наизготовку снайперское ружье. Прямо перед вашим носом, у стены склада, бродят два охранника, которых нужно как можно быстрее и болезненнее прикончить. Переодевайтесь в черный костюм одного из них и устраивайте засаду между складом и большими воротами. По этому маршруту ходит еще один охранник — уничтожайте проклятого из «беретты» с глушителем, подождите, когда патруль подойдет к воротам — стреляйте вначале в левого, а когда к нему подбежит товарищ, то и в этого. На левой стороны крыши за всем наблюдает снайпер — постарайтесь прикончить его первым.

Так, теперь пробираемся за ворота. Растаскиваем по углам бросающиеся в глаза трупы, берем на изготовку Mp5 и готовимся к теплой встрече. Охранники ходят по двое, и главное здесь, сняв одного, не упустить второго — он моментально побежит поднимать тревогу, и главный враг коварнейшим образом уйдет из-под носа. Уничтожив подряд три патруля (или шесть человек), идите направо вдоль рельсов, пока не увидите еще одни охраняемые ворота. Действуйте, как и в прошлом случае — вначале левого, потом правого, затем прячьте трупы и ступайте дальше.

Продолжайте путь через ворота, налево вдоль стены, потом направо, пока не наткнетесь на... правильно, еще одни ворота. Убейте одного-единственного охранника, спрячьте труп и дальше проходите свободно — к кораблю.

Первым делом отыщите белый лимузин Бориса и хорошенько его заминируйте (не бойтесь патрулей, если вы уже переоделись — вас примут за своего). Теперь подходите к собственно кораблю, ко входу на трап, где стоят двое охранников и еще один, в стороне от них. Тихонько придушите единоличника, переоденьтесь в его синюю униформу и смело ступайте на борт.

Спускайтесь в трюм по двум лестничным пролетам, в большую комнату с двумя жестяными ящиками в полстены. Единственная дверь из комнаты ведет в ходовую рубку, где имеется масса охраны и бомба, которую оставил бдительный Борис. Возьмите в руки автомат поувесистее и устройте маленький фейерверк (от неожиданности половина охраны не успеет даже поднять пушки). Перестреляв всех, разминируйте бомбу и поднимайтесь на самый верх тем же путем, что пришли. Борис, ясное дело, уже убежал (хотя с бомбой в багажнике далеко не уйдет), осталось только подняться в командный отсек, отстреливая по пути попадающихся морячков (к сожалению, это обязательная часть задания, так что если миссия не заканчивается — значит, вы кого-то пропустили), а когда со всеми покончите — уплывайте в далекие края.

Миссия 11

Задание: Найти вход в секретную клон-лабораторию

Инвентарь

Исключительно защитного характера (Kevlar Vest), остальное добываем по пути.

Вот моя больница, вот мой дом родной. Настало время раскрыть тайну нашего случайного рождения и лично повстречаться с нашим злодейским «папой».

Заходите в здание психиатрической клиники и побеседуйте с клерком в справочной, который точно укажет кабинет вашей «цели». Прежде чем идти навещать случайного родителя, поднимитесь прямо по лестнице через двойную дверь и заимейте в личное пользование Uzi (мало ли, а то еще случится что). Поднимитесь по лестнице до операционной (вы эту комнату обнаружите сразу), поворачивайте в дверь направо, и...

Стоило ожидать — злодейская ловушка. Очнувшись от короткого замешательства — быстро хватайте висящий на стене ключ, бегите в противоположную комнату и хватайте шотган.

Внезапно на вас нападут несколько бойцов местного ОМОНа, из-за угла проучите их дробовиком, соберите все оружие и пулей дуйте вниз.

Там через двойную дверь войдите в комнату со статуей и идите по левому коридору. Через решетчатую дверь поднимитесь по лестнице на второй этаж и входите в среднюю комнату налево.

Там в кресле-качалке сидит умирающий господин, которому срочно требуется противоядие. Возьмите пузырек с лекарством со стола, за решеткой той же комнаты, и благодарный господин проведет вас к лестнице, ведущей к нашему последнему испытанию.

Миссия 12

Задание: Отомстить собственному создателю

Инвентарь

Все, что мы нашли в прошлой миссии

Пока что все тихо, обыщите все шкафы и столы — можете найти множество полезного оружия и амуниции. Но рано или поздно на вас начнут нападать... собственные двойники! Один, другой, третий... пятый!

Никаких точных советов тут быть не может — воюйте, пользуйтесь предыдущим опытом: прячьтесь за дверными косяками, цельтесь в голову, переключайте автоматы в автоматический режим и поливайте толпу не шибко-то умных клонов очередями.

Когда последний из них испустит дух, осмотритесь и найдите комнату, откуда они выходили. У двери есть датчик, считывающий вытатуированный на вашем затылке штрих-код. Не вздумайте пользоваться им самостоятельно! Подтащите труп одного из клонов к детектору и входите в открывшуюся дверь.

Там, за двойной дверью, в левом углу темной комнаты вас поджидает собственный «отец». Как с ним поступить — решать вам, и пускай в этой неравной схватке победит не грубая сила, а... благоразумие. Удачи тебе, Сорок Седьмой, одинокий стрелок, безымянный герой без прошлого и будущего. Надеюсь, что это далеко не последняя наша встреча...

Издатель	Buka Entertainment
Жанр	adventure/action
Требования	P233, 32 Mb (P233, 64 Mb)

Действие этой игры происходит в постсоветское время в постсоветском пространстве. Агент английской разведки Джон Корд послан с секретной миссией в один из осколков прежде великого государства — Республику Сибирь. Во главе республики стоит выходец из органов госбезопасности Дмитрий Нагатин. За ним всюду, как верный пес, следует личный телохранитель и главный дознаватель маньяк-убийца Николай Ситников. Нагатин превратил РС в управляемое железной рукой царство страха. Охраны в лабораториях и шахтах больше, чем трудящихся — одна половина народа стережет другую. Естественно, при таком раскладе без партизан не обойтись. В роли партизан выступает малочисленная и сидящая в глубочайшем подполье Сибирская партия свободы. Ее возглавляет этакий жизнерадостный медведь Григорий Костин.

Игра состоит из девяти миссий. Семь из них — ретроспективные. Захваченный в плен агент английской разведки Джон Корд под пыткой вспоминает обо всем, что с ним случилось. Две оставшиеся миссии дают ему возможность выполнить задуманное и восстановить справедливость, отомстив врагам и тому, кто Джона предал.

Изначально данные Джону инструкции, что «операция должна быть мирной, насилие применять только в крайних случаях», не имеют никакого отношения к действительности. По пути нам придется положить столько народа, что Сибирь после нашего визита должна наполовину обезлюдеть.

Важную роль в шпионском ремесле и при прохождении миссий будет играть наручный прибор под названием UMORA (Universal Method of Remote Access). Этот браслетик — мечта хакера. Он щелкает компьютерную защиту, как орешки, ведет базу данных, служит радаром и рацией. Кроме того, UMORA еще и разговаривает. Голосом заботливой жены она может выдать что-нибудь типа: «Джон, ты не забыл? До взрыва осталось пять минут!»

Приступаем к игре

Вначале вы видите вступительный ролик, из которого узнаете о растущей в мире напряженности. Китай послал огромный флот к Тайваню. США выдало ноту протеста, заявив, что в случае агрессии предпримет самые решительные действия. Кажется, планете грозит Третья Мировая война!

Наш герой Джон Корд, которого его начальник — симпатичная блондинка Альфа — отправляет на поиски пропавшего на территории урановой шахты в республике Сибирь американского коллеги Корда, Рейли, еще не знает, что он окажется втянутым во все это безумие. Все, что ему пока надо, — это выйти на контакт с лидиром Сибирской Партии Сопротивления (СПС) Григорием Костиным и проникнуть на территорию урановой шахты, чтобы разыскать Рейли.

Миссия 1. Обследовать шахту

Корд и Костин стоят в отдалении от входа. Видно, как к шахте подъезжает грузовик, за ним у дверей торчат два охранника. Чтобы попасть в шахту, их надо как-то отвлечь. Обсудите сложившуюся ситуацию с Костиным (левая кнопка Ctrl). Гриша расскажет вам о шахте и о Рейли, а потом предложит помочь отвлечь охрану. После

разговора он пойдет к будке охранника и заведет разговор о пиве и дешевых сигаретах. Пригнитесь (кнопка X) и чешите за ним. Пройдите на полусогнутых мимо будки, затем мимо двух стражей, которые смотрят в другую сторону. При вашем приближении дверь открывается — и вот вы внутри.

Полюбуйтесь на стоящую в вестибюле статую шахтера, выполненную в духе соцреализма, затем пройдите направо. На стене висит стенд. Подойдите к нему и прочтите объявление под портретом о розыске Рейли. Кажется, он еще жив. Потом идите к двери в дальней части экрана.

В следующей комнате вас окликнет охранник. Не дергайтесь. Зная, что тема пива очень близка здешнему народу, Корд найдет, что ответить. Двигайтесь к первой от вас двери в правой части экрана. Это — раздевалка. На входе Джон услышит разговор двух охранников о футболе. Кажется, здесь это тема №2. Подождав, пока один из собеседников покинет помещение, а второй начнет потягиваться и чесать спину, медленно (это слово здесь — ключевое) подойдите к нему сзади. Если попытаетесь подскакать к нему галопом, он занервничает и начнет стрелять. Нажмите пробел — то есть дайте по шее. Потом нагнитесь (X) и нажмите Ctrl. Джон обыщет труп. Пистолетная обойма или аптечка вознаградят ваши хлопоты.

Второй охранник один-одинешинек торчит в пустом душе. Да еще спиной к нам. Наверное, это — приглашение. Повторяем процедуру от медленного приближения до обыска тела. Теперь с чистой совестью можно двигаться к лифту, который находится в правой нижней части экрана.

Лифт отвезет вас в большую комнату, где вы увидите двух охранников, слушающих по радио трансляцию футбольного матча. Подойдите и заведите разговор. С вами обойдутся как со своим, так что теперь смело ступайте к другому лифту, расположенному в передней части экрана. По пути можете окликнуть изящную охранницу в форме. Она ответит почему-то мужским голосом. Вызывайте лифт и езжайте вниз.

На этом этаже шутки кончаются. Теперь придется быть осторожным. Рядом с лифтом стоит охранник. Не попадаясь ему на глаза, двигайте направо, в дверь. За ней — лесенка вниз и рабочий около грузовика. Из разговора с ним можно узнать, что Рейли перебрался по веревке на другую сторону карьера. Кажется, придется поискать путь, который позволит последовать за ним.

Возвращайтесь к лифту. Пока вы за колонной лифта, охранник вас не видит. Подождите, пока он повернется к вам спиной, и вырубите его. Идите в дверь в левом верхнем углу экрана.

Перед Джоном — пустая комната. Наверху — дверь. Сперва зайдите в нее. Спуститесь по лесенке и переговорите с техником. Он охотно вам расскажет, где можно обновить параметры доступа в компьютерную систему. Подойдите к экрану в красную клеточку. Настала пора воспользоваться UMORA. Нажимаем Del и выбираем режим инфракрасного сканирования. Просмотрите всю доступную информацию. Теперь мы знаем точно, что Рейли скрылся в шахте в секторе Б. Машем технику ручкой и возвращаемся по лестнице в предыдущее помещение.

Единственный путь — вниз по маленькой лесенке мимо гудящего вентилятора, где ровным желтым светом обозначен дверной проем. Проходим в него и оказываемся в большом коридоре. Дверь справа — бронированная и без ручки; идем дальше по коридору. Можно осторожно дойти до угла и выглянуть — а что там? А ничего хорошего — три охранника. Остается одно — идти в последнюю дверь справа в коридоре до поворота.

Мы на складе. В будке балдеет перед телевизором кладовщик, а в ящике прямо по курсу что-то завлекательно блестит. Ну чем можно привлечь внимание спецагента? Стальным шплинтом. Не в силах устоять, Джон сует один в карман. Теперь подойдем пообщаемся с кладовщиком. Из разговора узнаем, что мост в шахту Б перекрыт, а за Рейли идет охота. Идем в дальнюю дверь.

Что значит подготовка! С первого взгляда Джон опознает в стоящей перед ним машине квантовый ускоритель. А раз так — будем ускорять. У окна в ящике лежат металлические стрелы — берем одну. Подходим к прибору, заряжаем, запускаем. Щит у окна поглощает удар. Откатим его и попробуем еще раз. Дзинь! — стекло разлетается вдребезги. Теперь можно выйти на скалистую террасу и осмотреться. Вот висит красный кабель, но он обрезан. Где-то мы уже видели такой. Правильно, у кладовщика. Идите к нему, и, пригрозив пистолетом (иначе этот крутой хозяйственник с добром не расстанется), заберите кабель. Теперь Корд самостоятельно приделает к нему шплинт. Идите и зарядите получившимся снарядом ускоритель. И вот уже канатная дорога через пропасть готова. Выходите на террасу — и вперед, в сектор Б.

Помещение, в которое мы попали, битком набито странными агрегатами. Но дверь только одна. Открываем — и становимся свидетелем интересного разговора. Две фигуры, ученый в белом халате и китаянка в спецовке. При нашем появлении китаянка наставляет на Корда пистолет и ретируется в дверь. Подходим к ученому и заводим разговор. Ба, да это знаменитый профессор Толстов. Чтобы завоевать его доверие, взломайте рядом стоящий компьютер и прочтите личное дело профессора. У него есть дочь — Александра, а здесь есть данные о том, где ее держат в заложниках. Расскажите об этом Толстову. Он согласится вам помочь (для начала открыть дверь из комнаты), а заодно расскажет, что китаянка — это наш коллега, агент по имени Чи Линь Ченг. А самое главное, Джон узнает, что урановые шахты — это только прикрытие. Когда-то в эту гору врезался метеорит, состоящий из удивительного вещества тринефелина, само существование которого отменяет половину законов физики. Использование «голубого нефелина» в мирных целях — это холодный термоядерный синтез и суперпроводимость, дающие неограниченный источник энергии. Военные же перспективы просто ужасают... Теперь перед Джоном встает куда более важная задача — узнать, как собирается использовать попавшие к нему в руки новые технологии диктатор Нагатин.

Отправляемся дальше через открытую для нас профессором дверь. Теперь наша цель — найти друга ученого, техника Запарского. За дверью — огромный двор, набитый охраной. Как раз приходит сообщение от Костина. Отправьте ответ №4 с просьбой о помощи. Гриша тут же организует небольшую диверсию, на которую сбежится смотреть вся охрана со двора. Быстро за их спинами бегите через двор в дверь в правой нижней части экрана.

Перед нами — коридор. Идите налево, до боковой двери. Заходите внутрь и беседуйте с техником. Тут же находится компьютер, который контролирует работу лифтов. Выходим из комнатки через другую дверь. Впереди — короткий коридор, который патрулирует пара охранников. Стрелять нельзя, иначе народа сбежится, как на демонстрацию. Сохранитесь, потому что это первый ваш эксперимент в таком роде. Дождитесь, пока оба повернутся к вам спиной, и, быстро подойдя, оглушите одного, затем, — догнав бегом, — второго. В конце — две двери. Идите в ту, которая справа.

Перед нами шахта лифта. Проходим комнату насквозь в другую дверь. Это раздевалка — в ней предохранитель лифта, но он для нас пока недоступен, так что тоже идем мимо. В третьем помещении — два лифта. Один явно сломан. Садимся в другой лифт и едем вниз. Наконец-то мы в шахте. Вдали маячат два охранника. Пригнитесь и идите в освещенную дверь сторожки. Там вы найдете Запарского. От него вы узнаете, что Рейли еще где-то тут, что вас тоже уже ищут и по следу пустили двух роботов (а пули их не берут). Единственная надежда задержать погоню — вывести из строя лифты. Сделать это можно, выкрутив предохранители. Напоследок ткнитесь в лифт в углу комнаты. Запарский скажет, что тот отключен, а включить его можно с консоли в операторской. Теперь уходите тем же путем, что пришли.

Если есть настроение, можете сразу разобраться с охраной шахты. На полусогнутых подходите поближе, и, когда дальний охранник пойдет через мост, оглушите ближнего. Потом быстро прячьтесь за бочками. Когда ушедший увидит павшего товарища, он бегом примчится назад. Посмотрит в вашу сторону, затем отвернется. Встаньте (отпустите X), достаньте пистолет (Alt) и нажмите несколько раз пробел. Охранник падает, а на выстрелы из шахты выбегает еще один. Ну, стреляем-то мы лучше, значит, одним трупом больше.

Теперь — в лифт наверх. Проходим через анфиладу комнат к коридору, где валяется пара охранников, и в дверь к компьютеру. Подключаемся к нему через UMORA и выясняем все насчет работы предохранителей, а заодно включаем дополнительный лифт. Теперь путь снова лежит к лифту и вниз. Идите в комнатушку Запарского и езжайте на дополнительном лифте наверх. Зачем? Просто кабина главного лифта теперь внизу, а значит, по правилам техники безопасности можно вывернуть предохранитель. Можно — выворачиваем, и назад в лифт. А роботы пусть спускаются как знают.

Теперь, если охрана еще не лежит на земле стройными рядами, самое время этим заняться. Уложив трех человек, идите через мост к вагонеткам. Где-то здесь в темноте одиноко бродит четвертый охранник. Пристрелите его, чтоб не мучился. Идите дальше в шахту, где стоит здоровенный агрегат. Что это такое, не знает даже Джон. Понятно только одно: две батареи есть, а третье гнездо пусто. Пойдем поищем.

Возвращайтесь к мосту и идите в другой рукав шахты. В конце туннеля Джона ждет узкий мостик, на стене укреплена лазерная мини-пушка, а путь нам преграждают два столбика и пульсирующий лазерный барьер между ними. Выберите момент, когда лучи погаснут, и проскочите мимо. Впереди решетка. Дверь в ней заперта. И все же осмотритесь, насколько возможно. Сюда вы примчитесь в конце миссии, спасая свою жизнь, и тогда уж будет не до разглядываний. Потом спуститесь к телу, лежащему в расщелине. Вот мы и нашли Рейли. Мертвого. Обыщите тело. Вот она, недостающая батарея! А это что? Браслет вроде нашей UMORA с информацией о тринефелине? Берем!

Вы еще не забыли, что по нашим следам идет пара роботов? Быстро двигайте к странному девайсу, вставляйте третью батарею и жмите на кнопку. Вот это да! Да за такой прибор метростроевцы отдали бы что угодно! Восторги восторгами, а робот уже выпиливает дырку в полу лифта. Теперь каждый момент между кадрами ролика, когда Джон доступен для управления, надо использовать для бегства. Чешите по туннелю, который пробила в стене чудо-пушка, потом поворачивайте к вагонеткам. Следовать принципам и расстреливать охрану некогда, по пятам идет смерть, поэтому, не обращая ни на что внимания, подбегайте к стоящей на рельсах вагонетке (вы присмотрели ее из-за двери) и прыгайте в нее. Вперед по туннелю, к свободе, к Костину, который ждет нас снаружи с мотоциклом!

Миссия 2. Штаб-квартира РСБ

В этой миссии у нас сразу несколько задач: установить в главный компьютер жучок по заданию Альфы, выкрасть из компьютера все данные на Костина и его группу сопротивления и попытаться вытащить Александру. На Корде надет костюм обслуживающего персонала, что должно послужить хорошей маскировкой. На прощанье Костин дает Джону электромагнитную мину, которая поможет выводить роботов из строя. Кстати, похоже, наш друг Гриша — отнюдь не идеал человечности. Когда речь зашла о спасении маленькой Саши, он заявил, что на это надо плюнуть, и вообще, мол, войны без жертв не бывает. Ну-ну.

Естественно, путь в такое грязное место, как штаб-квартира диктатора, должен идти через канализацию. Вылезаем из нее и видим зал с металлическими мостками и роботом, маячащим вдали. Пока мы далеко, он нас не видит. Идите по переходам

к двери, у которой был робот, и прячьтесь за ящиками. Дождитесь его очередного появления и, когда он улетит, идите за ним. В следующей комнатке у потолка висит еще один робот, но, кажется, он медитирует или спит. Будить не будем. Первый же уехал в дверь слева. Посмотрите, справа от двери — розетка. Не теряя времени, втыкаем туда электромагнитную мину и прячемся за ящики. Вот вернулся первый робот. Красочная вспышка, и перед нами — груда металлолома. Интересно, что спящего под потолком даже это не привело в чувство. Придется разбудить. Встаньте, разок выстрелите и присядьте опять. Робот тронется с места и тут же выйдет из строя. Путь свободен. Кстати, не забудьте вынуть мину из зарядного устройства. Теперь проходим в дверь, куда уезжал робот.

Впереди маленький коридорчик с парой дверей справа. Нижняя ведет в комнату с двумя охранниками. Даже при самом аккуратном обращении они успевают поднять тревогу. Идти туда незачем. Верхняя — камера пыток. Можете сходить на экскурсию. Коридор приведет нас в другой, с камерами. Ближняя к экрану — камера №1, где сидит Саша Толстова. Поговорите с ней. Потом идите в дальний конец коридора и попытайтесь открыть дверь. Увы, это не под силу даже UMORA. Зато появилась новая тема для разговора с Сашей. Уговорите ее нажать кнопку для вызова охраны, а сами спрячьтесь в маленьком коридорчике, откуда пришли. Когда охранник начнет препираться с Сашей, подойдите к нему сзади и оглушите его. Ну вот, дверь справа вверху открыта. Дав Саше обещание вернуться за ней, идем туда.

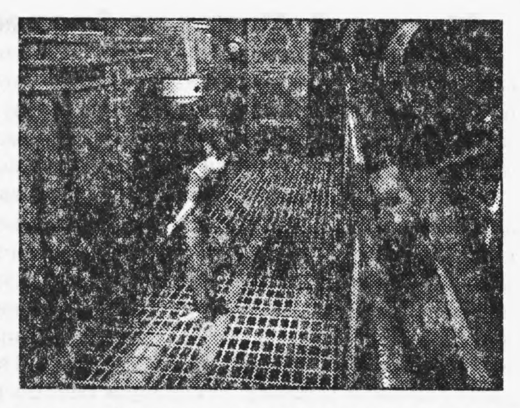
Мы попадаем в комнату с двумя дверьми и лестницей наверх. Рядом с дальней дверью надпись на стене (почему-то греческими буквами) «Сторерум», по-нашему «склад». Заходим туда и видим, что на полу что-то привлекательно блестит. Поднимаем эту чудесную вещь — рычаг канализационный — и идем назад. Вторая дверь открывается только магнитным пропуском. Запомним это и идем по лестнице наверх.

Вот они — парадные покои диктатора. Мрачно и помпезно. Цветовая гамма — красный и черный. Брр. Заходим в ближайшую к лестнице дверь. Поговорив со стоящим за конторкой мужиком, узнаем, что главный сервер находится наверху. Проходим насквозь эту комнату, потом еще одну. Перед нами будет большой зал с аркой в центре, несколькими входами и выходами и лестницей наверх у дальней стены. Лезть в арку не надо — ничего там нет, кроме летального исхода. Джона окликает охранник. Поговорите с ним, потом попробуйте подняться наверх. Увы, на лестнице стоят пулеметы, и их не обведешь вокруг пальца рассказом о секретной миссии. Спускаемся и спрашиваем охранника про пулеметы. Выясняется: чтобы разобраться с ними, нужен дежурный офицер. А где его искать? Да везде.

Эмпирически выяснено, что искать дежурного офицера надо в туалете. Пройти туда можно через верхнюю дверь слева, а потом насквозь через комнатку с наглым охранником, которого мы лихо осадим. Ну вот и туалет. А кто там в кабинке наверху? Попробуем объяснить офицеру, что нам позарез нужно прям сейчас проверить пулеметы. Но у него более неотложное дело, и единственно ценная информация, которую удастся получить, это то, что отключить пулеметы можно из щитовой, а магнитную карточку он оставил в шкафчике.

Как раз в следующей комнате находятся шкафчики с фамилиями, беда только в том, что мы не знаем, как зовут дежурного. Идем дальше, и через комнату с компьютерным терминалом на столе попадаем в комнату инструктажа. На доске висит какой-то список. Похоже, это то, что надо. А вот и имя нашего героя — капитан Борис Яйцин. Возвращаемся в комнату с компьютером на столе и подключаемся к нему. Конечно, в базе данных есть код личного шкафчика Яйцина. Теперь возвращаемся к шкафчикам.

Шкафчик Яйцина слева наверху. Берем пропуск, и через комнату инструктажа снова попадаем к лестнице вниз. Спускаемся к той двери, которую нам не удалось открыть раньше.



Заходим. Слева от двери — терминал. Отключаем с него пулеметы. Кажется, вышло. А вот попытка открыть Сашину камеру успехом не увенчалась. Увы. Снова идем наверх в парадный зал с аркой.

Теперь мы можем спокойно подняться по лестнице на следующий этаж. Коридор. Четыре двери. У двух стоит охрана. Одна заперта. Единственный путь — в офис наверху. Сидящий там парень принимает нас за электрика и отправляет на крышу проверить кабели. Почему бы и нет? Проходим комнатку насквозь и попадаем в туалетную комнату. Из люка в потолке торчит лестница. Дотянуться до нее можно при помощи того самого рычага канализационного. Вытягиваем лестницу и лезем наверх. Через небольшой тамбур выходим на крышу. Проходим через вертолетную площадку в ангар для ремонта вертолетов. В полу ангара — люк. И оттуда доносится крик. Подойдите и послушайте разговор. Нагатин и Ситников допрашивают Чи. Та стойко утверждает, что она простая уборщица и знать ни о чем не знает. А пистолет нашла. Тут, знаете, они всюду валяются. Появившийся охранник докладывает Нагатину, что в здании посторонний, то есть вы. Нагатин приказывает привести Сашу и немедленно начать эвакуацию. Кажется, спасти девочку в этот раз не удастся. Да и Джону теперь придется туго. Теперь униформа уже не поможет прикинуться чайником или электриком. Стрелять будут на поражение.

Выходим из ангара, через вертолетную площадку бежим к лестнице и спускаемся вниз. Проходим в бухгалтерию. Бедный парень догадался, что Джон не электрик, а террорист, и пытается выстрелить. Не стоит его убивать, вреда от него не будет. Проходим в коридор. Охрана исчезла — может, Нагатин взял всех с собой? Заходим в ближайшую дверь. С порога в нас начнет стрелять секретарь — этого упертого придется убить, сам виноват. Следующая комната оказывается той самой, где допрашивали Чи. И в дальнем конце — тот самый центральный сервер, куда надо поставить жучка. Ставим. Только он не работает. Конфликт протоколов, понимаете ли. Пошли искать, где обновить протоколы. Выходим в дверь рядом с сервером, попадаем в коридорчик с двумя дверьми, выбираем левую. Там сидит миляга-программист, который расскажет нам, что информацию по СПС надо искать в криминальном отделе, а потом без лишних вопросов перекинет на UMORA новые параметры протокола. Болтун — находка для шпиона! Возвращаемся к серверу. Теперь, с новыми параметрами, жучок заработал. Первая часть задания выполнена.

Снова выходим в маленький коридор и идем в среднюю дверь. Пересекаем лестничную площадку и заходим в дверь напротив. Проходим это помещение насквозь и заходим в комнату улик через дверь в верхней правой части экрана. В дальнем углу стоит компьютер, точная копия главного сервера. Не пытайтесь к нему подключиться. Все, что вам надо, — вытащить жесткий диск. Естественно, тот выниматься не хочет. «Тут нужен специальный инструмент», — соображает Корд и отправляется к кладовщику, которого мы видели этажом ниже. Внимание! Спускаясь по лестнице, держите наготове пистолет. Корда ждет засада из трех охранников. Уложив всех троих, идите в дверь в правом нижнем углу экрана. Кладовщик так напуган, что сразу же указывает на нужный ящик. Забираем из него «инструмент для изъятия жесткого диска» (не поверите, но эта штука так и называется!) и снова идем наверх. Изымаем искомый диск. Ну все. Миссия выполнена. Пора линять отсюда.

Миссия 3. Налет на бронепоезд

Альфа просит Корда освободить Чи, которую везут в концлагерь на север, поскольку она может рассказать о планах Нагатина. А перед самым началом миссии Костин преподносит сюрприз: оказывается, бронепоезд заминирован, и у нас времени два часа от силы. А потому — не медля, вперед! Вообще лучше сразу уяснить, что всю эту миссию Джону придется метаться, как ошпаренной кошке.

Влезши по веревке наверх, Корд оказывается на внешней подножке бронепоезда. Естественно, снаружи. Как зайти внутрь? А зачем нам дали с собой мину-липучку? Приложим ее к двери и скромно станем за угол. Ну вот, можно входить. Но куда дальше? Лифт в этой комнате не работает. Зато рядом расположена противопожарная сигнализация (интересно, а зачем она тут нужна?), а у нас в инвентори есть зажигалка. Два плюс два, подходим и поджигаем. Ой, кажется, спускается лифт — кто-то очень наивный попался на нашу удочку. Применять силу не надо. Проходим мимо рассерженной дамочки, говорящей почему-то мужским голосом, в лифт и нажимаем кнопку — пусть прополощет мозги на сорокаградусном морозе!

Теперь приготовьтесь: в маленькой комнатке вас ждут два охранника, и стрелять надо быстро. Обыскиваем трупы и идем к двери. Начиная с этого места, нам часто придется пользоваться UMORA в качестве локатора. Она не только показывает планы помещений, но и засекает охранников и роботов. Кстати, о роботах. Чтой-то там за квадратик за дверью?

Осторожно высовываемся в коридор. Робот как раз уплывает вдаль и сворачивает в боковую дверь. С ним нам не по пути. Бежим в другую сторону — дверь в торце коридора в дальней части экрана откроется автоматически — и быстро ставим мину в зарядное устройство слева от двери. Возвращаемся в коридор. В дверь комнатки с миной торжественно вплывает робот. Трах! И вот он уже на полу. Не забудьте забрать мину.

Дверь справа от павшего робота ведет на мостик между вагонами поезда. За ним — тамбур. А в нем — лазерный барьер. Оценили. Идем назад к роботу. Теперь заходите в дверь прямо в торце. Там — длинный коридор, а в нем — охранник. Учтите, что на выстрелы прибегут еще два, и не расслабляйтесь. Уложив всех троих, обыщите трупы и зайдите в маленькую комнатушку справа. Это склад, где на полке лежит детонатор. Суем его в карман и идем назад в коридор. Теперь дверь слева. За ней — компьютер, контролирующий вооружение поезда. Джон узнает, что на крышах поезда из пяти вагонов есть три пушки. Запомните эту комнатку.

Теперь из коридора с тремя трупами проходим в дальнюю от нас дверь в торце. Коридор серого цвета с охранником, на выстрелы прибегают еще два. Они тут всегда по трое ходят? Ну вот, уже не ходят, а смирно лежат. Итак, мы в медблоке. Заходим в дверь прямо напротив и видим лежащего больного. Это — один из людей Григория, который минировал поезд. Поговорив с ним, узнаем, что бомба рванет (ужас!) через 15 минут. Отключить ее нельзя, можно только перевести время взрыва. Лежит она в ящике в следующем вагоне поезда, а путь туда перекрыт. И еще. Для перевода времени взрыва нужен специальный ключ, который у Феликса Суляка (так зовут заключенного) отобрали. С этого момента в правом нижнем углу экрана UMORA начнет обратный отсчет времени. Проходим в следующую комнату, где стоит медицинский компьютер. Смотрим данные на Суляка. Ага, вещи хранятся в шкафчике №23, и прямо отсюда мы можем его отпереть. А вот и шкафчик. Забираем инструмент и через дверь справа выходим в коридор.

Выходим из медблока через дверь в торце и попадаем в тот самый коридор, в который мы когда-то и вошли. Мы описали круг против часовой стрелки. Напротив — стрельбище. Обычно тут торчит пара охранников, но сейчас они уже лежат вместе с товарищем в коридоре медблока. Заходим и берем из ящика дополнительные обоймы. Благо припасов здесь на целую войну хватит. Выходим и идем по коридору

к дальней двери слева. Это — комната Центра Связи, откуда можно отключить лазерные барьеры между вагонами. Так и поступаем. Теперь через дверь в торце идем в помещение с роботом, а затем направо, на мостик. Проходим через мостик в соседнюю машину. Мы попадаем в тамбур. Стоим у двери в конце — одна дверь справа, вторая слева. Дверь справа заперта. Налево — большой зал, который патрулирует робот. Когда вы заходите, он как раз едет в противоположную от вас сторону. Бегите и прячьтесь за ящиками. Улучив момент, поставьте мину в торчащую рядом розетку. Спрячьтесь снова. Ну вот и этому роботу каюк. Встаем, достаем мину, бежим в дальний конец зала к лифту.

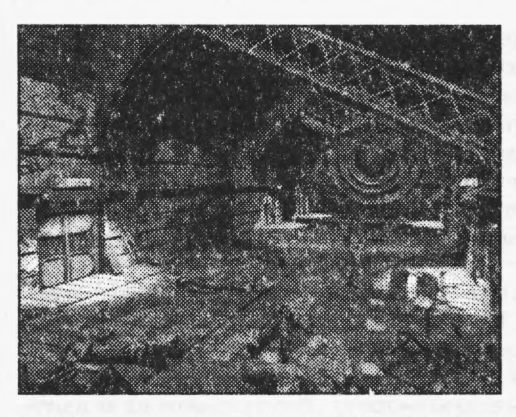
Спустившись вниз, видим еще зал, а в нем — техника и охранника. Дайте охраннику за отсутствие бдительности по шее. Теперь поговорите с техником, а затем наведите справки в стоящем тут же компьютере. Ну вот, теперь мы хоть знаем, что ищем — ящик №66. Теперь идем к лифту слева. Вызываем лифт. Он отвезет нас на склад. Два охранника приготовили нам теплую встречу. Расстреляйте их и идите к стоящему справа от лифта ящику №66, где лежит бомба. При помощи инструмента переводим таймер на час назад. Только не расслабляйтесь! Впереди дорога длинная. Поэтому: где только можно — бегайте (клавиша Z), и научитесь быстро спускаться по лестницам (она же).

Идем в дальний конец складского помещения. Дверь справа закрыта, а дверной проем слева ведет наружу. Там стоит один охранник. Привычным движением дайте ему по шее и лезьте наверх по лестнице. Попытка пройти по крыше успехом не увенчалась. Там стоит самонаводящаяся огромная пушка. Как бы ее отключить? Понятно, бежим назад, в предыдущий вагон к оружейному компьютеру. Выясняется, что отключить пушку нельзя. Но зато можно навести на нее другую. И выстрелить. Ну вот. Пушкина душа вознеслась на небеса, а мы бежим назад, чтобы снова влезть на крышу вагона. Проходим к другой лестнице и спускаемся вниз. Там стоит еще один раззява-охранник. По шее ему! Заходим внутрь вагона.

Навстречу выскакивает еще один верный солдат Нагатина. Пристрелите его. Справа есть незаметная дверь, ведущая к переходу в третью машину. Кажется, здесь расположен конвой. А зачем компьютерный терминал рядом с дверью? Правильно, затем, чтобы мы могли запереть охрану в ее комнатах. Делаем это. За дверью рядом с компьютером — тамбур со свисающей с потолка лестницей. Вытягиваем ее вниз и лезем. Проходим по крыше к лестнице с другого бока поезда. Спускаемся. Заходим в вагон. У зарядного устройства стоит робот. Стараясь не привлекать его внимание, быстро линяем в ближайшую дверь справа. В следующей комнате хотите — дайте охраннику по шее, хотите — тихо проскользните мимо. Идем в дверь слева. Игнорируем техника и садимся в лифт.

Лифт привезет нас в небольшой гараж. Здесь ходят два охранника. Пристрелите первого, а когда на шум с верхнего яруса прибежит другой — и его тоже. Идите к лестнице слева, поднимайтесь на верхний ярус гаража, а затем идите направо к торчащей из люка в потолке лестнице. Поднимаемся в душевую. Ну и бардак же тут у них! Но оставим их нравы, нам надо разобраться с роботами. Подходим к двери и включаем сканер. Когда робот уедет, быстро выходим и вставляем в зарядное устройство мину. Уходим в дверь слева. Не спешите доставать мину из зарядного устройства после фиолетовой вспышки — где-то рядом брат павшего. Надо бы его подманить.

Мы стоим в длинном коричневом коридоре. Справа — дверь. Она заперта. Открываем замок при помощи UMORA и, как только начнется тревога, бежим в предыдущий коридор прятаться в душевой. Пустившийся за нами робот тоже попадает в ловушку. Вот теперь забираем мину. И идем посмотреть, дверь куда же нам удалось открыть. Ага, маленький тамбур, мостик между вагонами, и вот мы в тамбуре вагона №2. А таймер все тикает...



Отсюда мы попадаем в небольшой коридор с двумя дверьми — справа и слева. Идите налево. С порога пристрелите охранника; поговорите с техником, наставив на него пистолет. Он расскажет, что дверь в штабной вагон №1 заблокирована, чтобы отсечь пробравшегося в поезд террориста. А пробраться туда можно по крыше через ракетный люк. В этой же комнате есть лифт, ведущий к пусковым установкам. Открываем с компьютера в дальнем углу нижнюю крышку люка. Поднимаемся наверх, идем мимо техника и проходим в дверь напротив. Да тут целый компьютерный класс! Идите к свободному терминалу. С него можно открыть верхнюю крышку люка. С сидящей в зале парочкой техников беседовать бессмысленно. Ни о чем, кроме своих сложных взаимоотношений, они поведать не смогут.

Возвращаемся к компьютерам у ракет и пытаемся запустить ремонтную платформу. Оказывается, для этого должен быть отдан приказ ремонтной бригаде. Это начинает доставать. Друг техник, ты нам не все сказал. Приставляем ему пистолет к виску и выясняем, что для вызова платформы можно ввести код из Центра Связи. Теперь нам предстоит пробежка до машины №5, чтобы ввести тот самый код, и обратно, к компьютеру у ракетной шахты. Вперед! Внимание: может случиться так, что в один из тамбуров откуда-то выскочит недобитый охранник. Пристрелите и бегите дальше.

Теперь ремонтная платформа запустилась, и на ней мы поднимаемся опять на крышу. Проходим к лестнице в верхней части экрана и съезжаем по ней вниз. Заходим в вагон. Стреляем в одного солдата, на выстрелы прибегает его напарник, убиваем и его. Проходим в дверь с П-образным проходом. В середине — ведущая направо дверь. Это — проход в первый вагон. Отпереть его можно, как сообщает UMORA, с пульта рядом с устройством для подзарядки роботов. Проходим дальше в дверь налево. Ага, вот устройство, а вот и робот рядом с ним. Стреляем в него и удираем путем, которым пришли, на крышу вагона. Робот летит за нами. По крыше бежим вниз, к другой ведущей в вагон лестнице. Спускаемся, заходим в зал подзарядки с другой стороны, вставляем мину и выходим в дверь справа. А теперь смотрим на экране UMORA, как описавший круг робот подорвется на мине. Теперь отпираем дверь в первый вагон и идем туда.

Сразу за тамбуром находится комната с двумя слотами для ключей на стене. Запомните это. В маленьком тамбуре нас ждет охранник — стрелять надо с порога. Дверь направо, за ней — узкий коридор. Идем в дальнюю дверь. Впереди — опять коридор с охранником. Завалите его и идите по коридору до упора. За последней дверью налево охранник приставил пистолет к виску Чи. Застрелите его, и теперь уже со спутницей возвращайтесь в узкий коридор. Оттуда идем в дверь налево. По бокам широкого коридора расположены комнаты экипажа, из одной из них выскакивает охранник. Застрелите и идите по коридору в последнюю комнату справа. Это каюта капитана.

Завалите охранника внутри. Стоящий здесь сейф Джон откроет одной левой. Возьмем из него пару пропусков и идем в помещение со слотами для ключей. Один ключ надо отдать Чи. А теперь вставляйте ключи и смотрите красочный ролик, как вагоны отцепляются, а затем красочно взрываются на ходу. Оказывается, отцепление запустило программу самоуничтожения.

Последнее, что осталось сделать, это захватить головной вагон. Идем в коридор, где держали Чи. Пытаемся зайти в камеру №4. Дверь открывается дистанционно. Идем в комнату, где Джон нашел Чи, и с компьютера открываем камеру. Возвращаемся туда. В камере — ведущая наверх лестница, и, конечно, крышка люка заперта. Снова чешем к компьютеру и открываем люк. Возвращаемся в камеру и лезем наверх. Попав на крышу, бежим к лестнице с противоположной стороны и спускаемся вниз. Вот она, дверь на капитанский мостик. Выхватываем оружие и врываемся. Если до сих пор капитан не заметил ничего странного, то теперь-то уж точно заметит! С порога расстреливаем трех охранников, выслушиваем комментарии Чи по этому поводу, потом по маленькой лесенке справа спускаемся вниз, к водителю. Кажется, его обрадовал наш приход. Миссия завершена.

Миссия 4. Налет на спецблок

Не спрашивая разрешения у Альфы, Джон и Чи решают провести налет на спецблок, с тем чтобы застать врасплох и захватить Нагатина. Джон идет внутрь, Чи ждет его снаружи с вертолетом. У двери в здание рядом с кнопкой тревоги торчат два охранника. Чтобы отвлечь их внимание, Корд захлопывает крышку капота грузовика, на котором он приехал зайцем. Потом бежит вокруг грузовика и тихо подкрадывается к оставшемуся стоять охраннику. Оглушив его, Джон, уже с пистолетом, ждет, когда вернется напарник павшего. Пристреливаем напарника, и теперь можно при помощи UMORA взломать дверь, ведущую в здание.

Вошедшего Корда охранники принимают за рабочего второй смены. Ну и славно. Только не наглейте. Иначе очередной вопрос об ID окончится расстрелом на месте. Оглядимся: в поле зрения две двери и лифт. Вряд ли то, что мы ищем, находится на первом этаже. Садимся и едем в лифте. Выходим. Вдали справа видим как-то странно запечатанную дверь. При помощи UMORA узнаем подробности и идем искать компьютер, с которого можно ее открыть.

Для этого поднимемся на лифте назад в холл и пройдем в верхнюю дверь. Справа стоят терминалы. Это как раз то, что нам надо. Подключаемся и узнаем все о несчастном случае на уровне Каппа, где разрабатывалось нечто под названием «Призрак», о сверхсекретном проекте «Водяной», об уровне Омега (Сибирский институт этнического просвещения!), где работает Толстов. И, конечно, не забываем разблокировать нужную дверь. Когда Джон соберется уходить, подозрительный прораб устроит ему настоящий допрос. Пожалуй, без пропуска здесь лучше больше не показываться. Снова возвращаемся к лифту и едем вниз. Чтобы открыть дверь, надо подождать, пока охранник уйдет подальше.

Открываем, заходим. Что здесь произошло? В луже крови лежит тело без головы. А на поясе что-то блестит. Та самая ID. Берем и идем назад. На выход Джона из запретного помещения охранник почему-то не реагирует. На лифте поднимаемся назад в холл. Идем в правую дверь. Потом налево, мимо доски с объявлениями. В следующей комнате охрана спрашивает у нас пропуск. После пристального изучения в Джоне признают убитого инженера, и дверь наверху открывается. Там склад, а на стене висит моток хорошо знакомого нам красного кабеля. Забираем, идем назад к лифту и спускаемся на уровень Бета.

Выйдя из лифта, сразу поворачиваем в дверь направо. Потом снова направо. Теперь мы в большом зале, а слева, на люке, ведущем в шахту лифта, призывно сияют красным светом пара лампочек. Подходим поближе. И тут же к нам привязывается очередная местная шишка в ямке. Ну и нравы! Изжога у них, что ли, поголовно? Предъявляем пропуск. Потом поворачиваемся к люку и прикидываем, сможем ли мы его сдвинуть. Кажется, сможем. Пролезаем в шахту лифта и привязываем к торчащему из стены крюку нашу веревку. Начинаем спускаться. Ой, кабель лопнул, и с ускорением 9,8 м/с^2 Джон летит на уровень Каппа.

Живых на этом ярусе нет. Только много мелких, как лягушки, роботов-минироботов и еще один-единственный, но очень крупный. И озверелый. Тот самый «Призрак». Пути назад нет. Поэтому открываем при помощи UMORA дверь и заходим.

Перед нами просто ошеломляющее зрелище — в лужах крови трупы, трупы и трупы. Это просто бойня. А к Джону резво бросаются три минибота. Вынимаем пистолет и, не подпуская их близко, превращаем в металлолом.

В левой стене широкого коридора, в котором мы стоим, — три двери. Загляните в среднюю. Там комната, а в ней — сейф. Нужно раздобыть шифр, чтобы его открыть. Теперь идите к ближней двери. В следующей комнате есть дверь почти рядом с той, через которую Джон вошел. Заходим. Вдали у стены маячит огромная металлическая рука. Вот только проблема: она не работает. Узнаем из компьютера о неполадках и включаем все, что только можно. Запоминаем это место (здесь нам придется разбираться с «Призраком») и выходим в дверь. Проходим комнату насквозь и попадаем в коридор. Да, не забывайте отстреливать роботов. Если пойти по нему, а затем свернуть направо, попадете в тот самый широкий коридор с лифтом. Помещения образуют замкнутый квадрат — по нему мы будем удирать от «Призрака».

Пересекаем коридор и заходим в дверь напротив. Проходим через комнату к противоположной двери. Когда мы выходим в следующий коридор, откуда-то из-за угла слышатся скрежет и топот. Ох, не к добру это. Заходим в ближайшую к нам дверь на противоположной стороне коридора. На столе стоит нотбук. Подключаемся к нему и, прочитав электронную почту, узнаем шифр сейфа. Когда мы выходим обратно в коридор, нас уже ждут. Описывать «Призрак» не буду, сами увидите. Полюбовались, и быстро делайте ноги в том направлении, откуда пришли. Теперь придется по сканеру и звукам следить за страшилой и не попадаться ему на глаза.

Идем в комнату с сейфом и открываем его. Забираем лежащий там предохранитель. Его место — в комнате рядом в той, где мы читали электронную почту (средняя дверь в дальней стене коридора). Слот находится на втором ярусе этого помещения. Установив предохранитель, подключитесь к инфракрасному источнику питания и отдайте команду «Восстановить подачу энергии».

Теперь наша задача — подманить невменяемого робота к металлической руке. Проблема только одна: единственная наживка — это мы сами. Выходим из помещения, проходим насквозь следующую комнату и высовываемся в коридор. Приплясываем там до тех пор, пока механический монстр не кинется за нами в погоню. Стараясь аккуратно вписываться в дверные проемы, на всех парах чешем к рычагу, который управляет манипулятором. Робот топает за нами. Когда он приблизится, жмите Ctrl; манипулятор подхватит урода и припечатает к стенке с высоковольтным разрядником. Уф, кажется, сделано. Подходим к трофею и вынимаем из него электронный ключ, нужный для того, чтобы открыть лифт на уровень «Омега».

Возвращаемся в самый первый зал и идем к двери справа наверху. Открываем ее ключом и садимся в лифт. Итак, впереди сектор «Омега».

Мы оказываемся на балконе большого зала. Внизу засуетилась охрана — несколько солдат бросились к воротам в верхней части экрана и заперли их за собой. Один охранник присел за пультом. Спускаемся на подъемнике вниз и разбираемся с ним. Теперь мы заперты в зале с компьютерами и странными кругами на полу. Идем к терминалам и запускаем UMORA. Похоже, что круги в полу — это потолки скрытых камер. С одного терминала можно ими управлять (не через UMORA, а просто кнопками), а в другом содержится информация о заключенных. Прочитайте файл Лихачева, а потом поднимите камеру №8. Сидящий в ней товарищ очень сильно не в себе. Поговорите с ним и выпустите из камеры, нажав красную кнопку. Продолжайте разговор. Бедный псих расскажет вам немного о Нагатине, а потом предложит поиграть «в тайны». Если вы попытаетесь поведать о том, что Джон — тайный агент, Лихачев просто обидится. Придется признаться в том, что вы инопланетянин.

В ответ Лихачев расскажет, что Нагатин направляется на море, в бухту погибших кораблей. На этом разговор заглохнет. Теперь идите к двери, за которой скрылись охранники. Джон заметит, что нет смысла ломиться в лоб, а вот с крыши камеры №11 можно было бы добраться до балкона. Возвращаемся к Лихачеву и предлагаем ему поиграть «в самолеты». Он с восторгом соглашается. Отведите его на крышку камеры №11 и оставьте там. Возвращайтесь к левому пульту и нажимайте кнопку №11. Лихачев взлетит под потолок. Спускайте его вниз и становитесь сами на крышку. Теперь кнопку нажмет Лихачев. Едем вверх и изящно перепрыгиваем на балкон.

В следующем помещении спускаемся вниз по лестнице и заходим в дверь у правой стены. Вокруг возвышаются цилиндры с кнопками на боках. Нажимаем одну. Какой ужас, этот чудовищный мутант был когда-то человеком! Внезапно из двери появляется Нагатин, держа перед собой Сашу, как щит. Убить его не получится, а вот расспросить как следует можно. Оказывается, планы диктатора идут куда дальше экспериментов по вивисекции и изготовлению роботов-солдат. Нефелин-компьютеры Нагатина взломали компьютерные сети США и Китая, и, показывая авианосцы и армии на пустом месте, нагнетают напряженность, чтобы затем спровоцировать войну. Спохватившись, что разболтался, Нагатин скрывается вместе с Сашей и закрывает за собой дверь. Бежим за ним. Но в следующей комнате его нет, а дверь дальше заперта. Возвращаемся в зал мутантов и разыскиваем там спрятавшегося техника. Он соглашается открыть для нас запертую дверь. Снова бежим туда. В следующей комнате больше нет дверей. Зато есть шкаф. Подходим к нему сбоку и заглядываем: что там? Потом открываем и тянем за одинокую винтовку. Мы так и думали, это — потайной ход. Обратите внимание на компьютер (к этому времени у вас уже должна выработаться привычка не пробегать мимо ни одного терминала, не попробовав подключиться). Подключаемся и узнаем, что отсюда идет управление радарной системой. Только для управления нужен пароль. Теперь идем в открывшийся туннель.

В следующем помещении лезьте вверх по лестнице. Потом еще по одной. Вертолетную площадку, куда мы попали, патрулирует охранник. Застрелите. Увы, кажется, мы снова опоздали — вертолет Нагатина взлетает. Посылаем сообщение Чи, но та не может ничего сделать — в районе спецблока кружится дюжина ложных целей. Чтобы узнать, как их отключить, заговорите с техником. Он знает пароль для входа в радарную систему — это имя его жены... нет, любовницы... или нет, все-таки жены. Бедняга от страха совершенно запутался в своих женщинах. Бежим назад к компьютеру и со второй попытки влезаем в систему. Отключаем ложные цели и считываем информацию о планах Третьей Мировой. Теперь Чи может прилететь за нами. Снова поднимаемся на вертолетную площадку. Миссия завершена.

Миссия 5. Диверсия в цехе очистки

Подрывать циклотрон, чтобы остановить производство нефелина, Корд и Костин пошли на пару. И вот они уже в шахте, на том самом месте, где Джон, удирая от робота, прыгнул в вагонетку. Металлическая решетка по-прежнему заперта. Идем вперед, мимо вагонеток. Впереди охранник беседует с рабочим. Охранника — в расход, а с техником стоит поговорить. Наставляем пистолет и спрашиваем прямо: что за рычаг торчит там в стене? Оказывается, он управляет той самой дверью, у которой мы оказались вначале. Почти добровольно техник соглашается помочь: открыть дверь секунд через 10 после нашего ухода. Идем назад. Дверь распахивается перед нами.

Вот место, где мы нашли мертвого Рейли, а вон лазерный барьер. А за ним еще и охранник стоит. Подходим ближе. Не в ту сторону глядишь, товарищ! Аккуратно проходим через лазерные лучи, бежим по мостику, подходим сзади к супостату и привычно валим его с ног. Да, мы заслужили эту похвалу Костина!

Следующего техника Костин пристреливает с ходу. Похоже, ему даже нравится воевать против собственного народа. Отповедью Джона он просто удивлен. И считает, что за каждого оставленного им в живых рабочего Корд должен говорить ему спасибо. Идем дальше, до моста.

Это ветхое сооружение прикрывает крупнокалиберный пулемет с автонаведением. Костин предлагает начать стрелять из автомата, чтобы отвлечь огонь на себя, а Джон должен в это время быстро перебежать мост. Пулемет, разворачиваясь вслед за Кордом, сносит пол-моста. Костин остается на той стороне. Ему придется пойти другим путем. А тут еще на выстрелы набежали из туннеля три охранника. Укладываем их всех меткими выстрелами и идем дальше по туннелю. За вагонеткой прячется еще один солдат — туда же его. И вот на нашем пути встает здоровенная металлическая дверь.

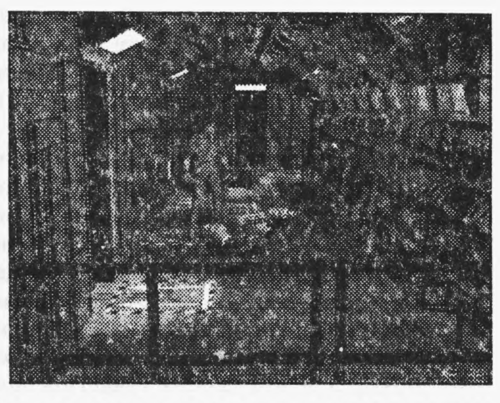
Подключаемся к терминалу поблизости и открываем ее при помощи UMORA. В небольшой комнатке с лифтом внизу двое техников причитают над сломанным манипулятором, из которого выпала бочка, заблокировавшая лифт. И терминал к тому же сломан. Подойдите к терминалу и стукните его (пробел). Окошки загорятся ровным зеленым светом. Теперь подключаемся UMORA и начинаем рулить лапой №3. Все, бочка снята, лифт свободен, техники в отпаде. Идем вниз к лифту и едем наверх.

Мы попадаем во внутренний дворик. Темно, хлещет дождь, Костина нет, настроение поганое. Кого бы пристрелить? Залезаем наверх по лестнице в правой части экрана. Впереди — большое разбитое окно, а за ним — лаборатория Толстова. Лезем в окно.

Ваш долгий разговор с профессором прервет внезапно прибежавший охранник. Пристрелите его. Но теперь на шум выстрелов снизу поднимается робот. Убегайте в окно. Толстов останется, чтобы прикрыть ваш уход. Когда робот подымется, Толстов прикажет ему уйти и продолжить патрулирование. Но машина не только не послушается, но и выстрелит в профессора. Жаль.

Теперь надо спуститься по лесенке во внутренний двор, зайти через дверь на первый ярус помещения с лабораторией Толстова и успеть вставить мину в зарядное устройство прежде, чем робот спустится по лестнице. Получай, фашист! Достаем мину и поднимаемся наверх к умирающему профессору. Последняя просьба Толстова — спасти Сашу, последний дар — его пропуск на второй этаж. Покидаем это помещение и через внутренний дворик идем в дверь направо.

В большом зале нас встречает одинокий охранник. Завалите его и идите к лестнице справа, ведущей на второй ярус. Влезли? Теперь налево, к лифту. Достаньте пропуск Толстова и вызовите лифт. Едем на второй этаж. Перед нами к барабану, измельчающему руду, движется лента конвейера. Над барабаном проходит металлический поручень. Становимся на ленту, быстро разворачиваемся лицом к барабану, и как только Джон доедет до поручня, жмем Ctrl. Корд подпрыгивает и, перебирая руками по поручню, минует барабан. Мягко приземлившись, движемся вперед. У дальней стены стоит охрана. Расстреливаем ее. Проходим мимо пылающих печей. Впереди лента поворачивает, проезжает мимо входа на лестницу и въезжает в жерло печи. Плоховато здесь с техникой безопасности, но это — единственный путь. Если хотите — становитесь на ленту боком, легче будет слезать. Теперь по лесенке в обход минуем печь. Дальше снова можно ехать. Когда экран сменится, пристрелите очередного охранника и сходите на мостки. За погибшим охранником — рычаг, а внизу видна наша цель — синий ящик. Дерните за рычаг и идите через конвейер в лифт. Часть охраны снизу снимется с места посмотреть, что случилось наверху. Выйдя из лифта, застрелите двух охранников и установите взрывное устройство на переднюю панель возвышающегося перед вами агрегата. Теперь у Джона осталось ровно десять минут, чтобы покинуть локацию.



Дверь справа заперта. Идем налево, во внутренний двор. Там увлеченно перестреливается с тремя охранниками Гриша. Быстро помогаем разрешить конфликтную ситуацию и идем направо, к двери в главное здание. Костин вышибает дверь ногой, и вот мы уже в знакомых местах. Вниз по маленькой лесенке к двери слева. Теперь вверх по лесенке к двери справа. Вот знакомый лифт. Расстреливаем стоящую перед ним охрану и, чтобы не идти через дежурку, спускаемся на лифте в столовую. Там три человека, но они нас не ждут. Вернее, не ждали. Мимо трех трупов проходим к лифту в противоположном конце помещения. Поднимаемся наверх. Мы в раздевалке. Стреляем в одинокого охранника и выходим через дверь слева вверху. С порога стреляем в охранника и снова идем в верхнюю левую дверь к знакомому шедевру соцреализма — статуе шахтера. Охранник около нее и еще двое на выходе остановить нас уже не могут. Бежим сломя голову вдаль и смотрим, как в темноте за нашей спиной распускается цветок огромного взрыва. Миссия завершена.

Миссия 6. База «материк»

Теперь, чтобы сорвать операцию «Водяной» и предотвратить войну, Альфа посылает Джона проникнуть в тайное убежище Нагатина — материковую базу. Там Корд должен разыскать центральный компьютер и установить в него мину. Пойти с Джоном вызвалась Чи. Вместе они подошли к центральным воротам и чуть было не погибли под поездом. Ворота захлопнулись, Чи осталась их открывать, сказав, что ей нужно 2-3 часа. Корд решил пока осмотреть окрестности.

Залезаем наверх по стоящей рядом лестнице. Впереди бункер, у которого несут вахту три солдата и робот (наверное, там что-то очень интересное!) и огороженная металлической решеткой территория базы. Уходим налево. За горой расположен еще один кусок базы, тоже охраняемый, но не так сильно. Тихо, бочком по правому краю экрана подходим ближе. Интересно, зачем к забору прислонено это огромное колесо? Толкнем и посмотрим, что за ним. Ага, дыра в заборе. Просачиваемся внутрь и прячемся за ящиками. С левой стороны экрана несут патрульную службу охранник и робот. Стараясь не попадаться им на глаза, крадемся за ящиками дальше. Впереди слева еще одна пара охранник — робот. А прямо по курсу — домик с лестницей на крышу. Дверь закрыта. Залезаем на крышу. Заглядываем в окошко. Внутри охранник смотрит телевизор. А вот эта штука, на которой что-то блестит, — антенна. Если ее свернуть — охранник выйдет посмотреть, в чем дело. Делаем так и прячемся за стоящим на крыше агрегатом.

Все проходит как по писаному. На трупе любителя телевидения находим пропуск. Теперь спускаемся вниз и, открыв пропуском дверь, заходим в дом. Может, удастся еще кого подманить? Это там что, кнопка внешнего освещения? Нажимаем. Посмотреть, в чем дело, прибегает еще один охранник. Добрый день и спи спокойно, дорогой товарищ! Ну вот, уже легче. Выходим и крадемся к домику слева от того, где мы были. Заходим внутрь. Там находится очень дружелюбный техник. Нам ничего не стоит его убедить, что наша любимая мина, которую мы прилаживаем к зарядному устройству для роботов, — всего лишь новый анализатор. Теперь с компьютера, стоящего на столе, вызываем первого робота. Он чинно вплывает в помещение, следует фиолетовая вспышка — и, о ужас техника, хладный труп робота уже

на полу. Да так нас ведь могут объявить врагом народа! Может, второй сможет починить первого? Вызываем. Ах, он тоже сломался. Вот незадача. Но ты, друг техник, не беспокойся, мы сами обо всем доложим. Говоришь, что пароль можно найти в бункере? Ну ладно, мы пошли. Выходим и движемся к виднеющейся в дальней части экрана бетонной глыбе бункера.

Пропуск охранника открывает калитку. Поднимаемся по лестнице. Сначала обойдите бункер вокруг снаружи. Посмотрите на фуникулер, который ездит отсюда к острову. Интересно, а что там? Возвращайтесь, заходите в бункер и лезьте на крышу по лесенке слева от входа. Наверху вас встретит пара охранников. Надо говорить, как с ними поступить? А еще тут красуется огромная пушка. Попробуем ею поуправлять. UMORA докладывает, что эта пушка с тепловым наведением, вот только подходящих мишеней в этой стране вечного мороза нет. Ну, это можно исправить. Помнится, на бетонном здании (там, где было колесо) наверху стоял баллон с газом. Бежим туда. Под баллоном на стене проходит труба, а на ней есть вентиль. Откручиваем, потом подносим зажигалку. Получилась газовая горелка. Вот вам и цель.

Бежим назад к пушке. Наводим. Пли! Бубух! Этот салют точно должен отвлечь охрану. Спускаемся вниз, чтобы посмотреть на результаты. Мило. Трое охранников остолбенело пялятся на воронку от взрыва. Пока они тут медитируют, пролезаем в знакомую дырку в заборе и бежим к бункеру.

Двое солдат, оставшихся на посту, стоят к нам спиной. Проходим к открытой двери и заходим внутрь. Подключаемся к компьютеру. Вот он, код ворот монорельсовой дороги. Можно возвращаться к Чи. Идем назад и спускаемся по деснице.

Но откуда тут взялся Костин, и почему он угрожает Чи пистолетом? Кажется, он считает ее предателем. Пытаемся отговорить его стрелять. В результате Гриша, которому человека убить, как муху шлепнуть, разворачивает пушку в нашу сторону. Тут уже не выдерживает Чи. Звучит выстрел, и Костин падает на землю. А ведь он не раз спасал нам жизнь...

Подключаем UMORA к двери, ворота распахиваются, и Джон и Чи проходят внутрь. Туннель заканчивается, а в открывшемся зале видны четыре охранника. Многовато. В открытом бою с ними не сладить. Бесстрашная Чи соглашается заманить их под выстрелы Корда. Она выскакивает и расстреливает одного. Остальные по очереди начинают обегать наше прикрытие справа; остается только по очереди разбираться с ними. Уложив всех четверых, идем дальше. Когда Джон и Чи доходят до центра, поднимается тревога. Лифт впереди закрывается, из дверцы рядом выскакивает охранник, а сзади налетают три минибота. Перестреляв все, что движется, думаем, куда идти дальше. Единственный путь — по лестнице на крышу поезда. Идем вдоль поезда. На крыше прячутся два охранника. Уложите их и залезайте по небольшой лестнице на металлический балкон. Перед вами дверь. Ее лепестки разойдутся сами, как только вы подойдете, а внутри стоит готовый к стрельбе охранник. Стреляем в него с порога и заходим в зал с контейнерами, в дальнем конце которого маячит точно такая же дверь. Идем туда.

Здесь два охранника прячутся в центре зала за ящиками. Еще один сюрприз — в дальнем конце. Любопытная как кошка Чи, увидев на контейнере надпись «специальный заказ», вскроет его, а оттуда вылетит пара миниботов. Будьте наготове!

Следующая комната — копия той, что мы видели в бункере. Застрелите охранника и входите. Тут даже компьютер есть, только какой-то он хилый. Ясно, он контролирует только лифты. Посередине комнаты — шахта лифта. Чи удается вызвать платформу. Ей придется остаться наверху, чтобы удерживать ручное управление. Договариваемся встретиться с ней у суперкомпьютера и едем вниз.

Внизу слышен разговор пары охранников. Грузовые лифты заблокированы, в предбаннике робот, так что можно расслабиться. Наивные. Входим и расстрелива-

ем обоих. Стоящий тут компьютер интереса не представляет. Зато Джон соображает, что командный пункт прямо над нами. Идем к лифту в верхней части экрана, вызываем кабину и едем наверх.

Никого нет. Приятно. Но что это маячит в окошке в стене? Робот. А на стене знакомое устройство для охоты на роботов. Вставляем туда мину. Теперь идем к стоящему в углу компьютеру, подключаемся и снимаем блокировку с двери. Очередной наивный робот подъезжает к приманке. Вспышка, и вот он уже на полу. Прячем в багаж верную мину.

К этому времени Джон пришел к заключению, что нагатинский суперкомпьютер находится не здесь, а на острове. Ходит туда фуникулер. А управляется он как раз с того пульта, у которого оказался Корд. Значит, запускаем вагончик фуникулера с компьютера, и, пока он готовится к отправке, вихрем пролетаем через предбанник, где дежурил робот, выскакиваем наружу и бежим вокруг здания против часовой стрелки. Уф, кажется, мы успели! Едем на остров. Конец миссии.

Миссия 7. База на острове

Мы оказались в погрузочном шлюзе. Это помещение из нескольких ярусов с кучей ящиков. Прямо перед нами вышагивает охранник. Подождем, пока он повернется спиной, и уложим его на пол.

Теперь подойдем к стоящему рядом терминалу и подключимся. База состоит из нескольких уровней. Мы находимся на верхнем уровне, куда паркуется фуникулер, а командный пункт — на самом нижнем. Кроме того, компьютер управляет механизмом под названием «поворотная платформа». Оглядимся.

В центре помещения находится огромный колодец, внизу которого можно разглядеть пару подводных лодок. Ярусы, заставленные грузами вокруг него, могут быть соединены лентой конвейера, которая вращается вокруг центральной оси колодца, меняя высоту и направление движения. Управление поворотной платформой конвейера ведется с терминала, где мы стоим. Подойдем к краю колодца и посмотрим на ленту. Сейчас она как раз перед нами. Можно было бы просто пробежать на другую сторону, но на одном из ярусов дежурит робот, и он обязательно заметит активное движение. Нужно изменить направление движения ленты. Подходим к компьютеру и делаем три поворота против часовой стрелки. Теперь встаем на ленту и, прикинувшись грузом, едем мимо робота на другую сторону.

Вдали маячит еще один патрулирующий робот, а справа на верхнем ярусе дежурит охранник. Похоже, он играет на компьютере в тетрис. Забираемся туда по лестнице и без лишнего шума разбираемся с ротозеем. Подключаемся к терминалу. Теперь нужная комбинация поворотов — два против часовой стрелки или один по часовой и три против. Понятен принцип? Едем на другую сторону. Тут еще один торчащий у компьютера (а значит, спиной к нам) охранник. Не спеша подходим и укладываем его. Слева на стене рядом с проводами — красный прямоугольник. Это аккумуляторы. Забираем их с собой и в этот раз идем по лесенке. Ах, да! Перед уходом подключитесь к терминалу и поверните платформу по часовой стрелке один раз.

После перехода по лесенке подходим к ленте конвейера и едем на тот ярус, где дежурит робот. Пришла пора с ним разобраться. Проделываем знакомый фокус. Прячемся за ящиками, и, когда робот отъедет, вставляем мину в зарядное устройство и прячемся снова. Фейерверк — и робот отправляется к духам предков. На этом ярусе, кроме окна с впечатляющим видом на акваторию, есть лифт. А правее окна на стене — слот для аккумулятора. Вставляем аккумулятор, и вот лифт засветился, как рождественская елка. Можно ехать вниз.

Лифт отвозит нас на один этаж. Теперь нам предстоит пройти промышленный уровень. Вдали виднеется кабина еще одного аварийного лифта. Может, туда нам и надо? Заходим в дверь и идем налево вдоль стены грандиозного зала до следующей

двери. Открываем. Мы идем по мосту. Впереди — лифт, но он не хочет сюда подниматься. В комнате налево — охрана и робот. Соваться сюда — себе дороже. Чем бы заняться? А вот на трубе какой-то вентиль. Покрутим его. На свист пара снизу тут же подлетает кабина лифта с техником. Не будем ему мешать. Садимся в лифт и едем вниз. Внизу выхватываем пистолет и пристреливаем двух охранников. Да, они были правы: это — диверсия. Выходим в дверь справа.

За ближайшей дверью — пара хорошо стреляющих охранников, туда нам не надо. Поднимаемся по лестнице и в следующем зале попадаем на П-образную платформу. Внизу ходят два охранника, которые не обращают на нас никакого внимания. Идем по платформе до дальней двери слева. Внутри — один охранник. Пристрелите его, а затем вставьте в зарядное устройство на стене знакомую мину. Теперь надо подманить сюда робота. Выходим в левую дверь и по прихотливо изогнутой платформе движемся направо. В конце дверь, за которой дежурят робот с охранником. Стреляем в солдата, а когда озверевший робот кинется за Джоном, бежим назад к зарядному устройству.

Учтите только, что в комнате — два входа, и робот может въехать как справа, так и слева. Ну вот, справились. Вытираем пот со лба, кладем в вещмешок любимую мину и идем в помещение, откуда выманивали злобную железяку. Проходим к крайней левой двери (за средней техник все еще ждет угнанного нами лифта), обходим ускоритель и спускаемся вниз по лесенке. За следующей дверью любуется пейзажем охранник (оглушить мерзавца!), а рядом наконец-то виден лифт. Садимся и едем на уровень охраны.

Роботов на этом уровне — как собак нерезаных. Пользуйтесь сканером UMORA, чтобы избежать теплой встречи. Итак, заходим в дверь и за спиной робота идем к левой двери. Это камера пыток, и в ней привязан к стене какой-то рабочий. Оказывается, он просто не выполнил норму. Он расскажет Джону о главном лифте и пожелает на прощание удачи. Прощай, друг!

Выходим из камеры пыток и прячемся за ящиками. Теперь ждем, пока робот отъедет в дальний угол, и быстро открываем правую дверь. Заходим туда (робот вот-вот поедет!) и ныряем в первую дверь слева. Небольшой коридор приведет нас в тюремный блок, и там мы найдем Александру. Она сидит в большой камере, к двери которой ведут ступеньки. Девочка держится молодцом, пообещаем ей вернуться позже. На этот раз мы ее не подведем!

Возвращаемся в тамбур и, ориентируясь по сканеру, ждем, когда наш знакомый робот покинет зал. Выходим и движемся налево к стоящим ящикам. Прячемся и ждем, потому что перед нами торчат еще один робот с охранником. Когда первый робот въезжает в зал, второй разворачивается к нему. Наверное, чтоб поздороваться. В этот момент быстро подходим к двери слева, открываем ее и покидаем зал. Эта комната тоже проходная. Обогнем строительные леса и подойдем к двери справа. За ней — командный пункт. А в нем — здоровый амбал. И глушить его надо без шума — иначе немедленно вкатится несущий возмездие робот.

Теперь подключаемся к пульту управления и пытаемся запереть роботов по разным комнатам. Двери на схеме пронумерованы. Если номер красный — дверь закрыта. Зеленый — открыта. Сначала закроем двери 9 и 10, чтобы нам никто не помешал. Потом дождемся, когда робот уедет к камере пыток, и закроем дверь 4. Не получив дружеского привета, робот из зала отправится выяснять, что случилось. Когда он заедет в северную комнату, закройте дверь 7. Третьего робота заприте в тупиковой комнате за дверью 12. Теперь попробуем отпереть Александру (дверь 5). Нужен пароль, жаль. Напоследок откройте двери 11 (лифт) и 9 (нам тоже надо как-то выйти). Выходим в зал и стреляем в охранника. На шум прибегает последний оставшийся на этаже солдат — и его в расход. Идем в левую дверь к лифту.

Главный лифт — средняя дверь в следующем помещении. Мощная штука, теперь нам доступны все этажи. Попробуем поехать вниз, на верфь, где находится командный пункт Нагатина. Выходим и пятимся обратно. Тут целый полк охраны. Надо их как-то отвлечь. Единственный этаж, где Джон еще не побывал, — это уровень реактора. Поднимаемся туда.

Идем направо по П-образному переходу к правой двери. Потому что центральная заперта. Заходим внутрь. Спускаемся вниз по лесенке и укладываем отдохнуть охранника, стоящего у пульта. Подключаемся к компьютеру и узнаем, что в случае поломки основного и вспомогательного насоса охрана должна подняться наверх для детального расследования. И с этой же консоли можно открыть дверь к основному насосу (это та центральная дверь, мимо которой мы только что проходили). Вот и готов план диверсии. Откроем дверь основного насоса и пойдем поищем кого-нибудь, кто расскажет нам, где находится вспомогательный. Садимся в маленький служебный лифт слева от реактора. Выходим и спускаемся побеседовать с находящимся здесь техником. Поставленный перед выбором: пуля в голову сейчас или разборка с начальством потом, он выбирает второе. Итак. Вентиль от запасного насоса находится на верхнем этаже, откуда мы начинали свой путь. Возвращаемся к главному лифту и едем наверх.

У лифта — зарядное устройство, а за ним — впавший в зимнюю спячку робот. Вставляем мину и стреляем, чтобы разбудить. Ну вот, в иные дни лучше не просыпаться вовсе... Вынимаем мину. Идем к красному вентилю с табличкой под ним с просьбой не трогать. Опустим частицу «не» и сделаем все по писаному. Теперь поехали к главному насосу. Выходим на 2-м этаже и заходим в комнату с агрегатом. Кажется, вентиль слева — как раз то, что нам надо. Читаем еще одну сопроводительную табличку и поступаем наоборот. Теперь сюда на главном лифте едет охрана. Пора делать ноги. Бежим в реакторный зал к служебному лифту. Выйдя, огибаем реактор и садимся в точно такой же лифт с другой стороны. Выходим — справа еще лифт. Он отвезет нас вниз к верфи.

На причале остался один стражник. Стреляем его и поднимаемся по ступенькам вверх в центральный проход. Вот он — главный компьютер. И тут, в минуту нашего торжества, распахивается тайная дверь, и Корда хватает нагатинская охрана. Миссия завершена.

На этом воспоминания Джона заканчиваются. Напоследок, перед тем как Нагатин оставит его рядом с готовым взорваться реактором, Корд узнает, кто его предал, — это Альфа. Лондон решил сотрудничать с PC ради поставок нефелина, а чтобы доказать свою лояльность и готовность сотрудничать, Альфа отдала Джона в руки палачей.

Миссия 8. Побег

Итак, измученный Джон связан и находится в камере пыток. Нагатин с Ситниковым ушли, узнав, что хотели. И тут появляется Чи. Она получила новый приказ — убить Корда. Только, похоже, выполнять она его не собирается. К тому моменту, как она развяжет Джона, они решат несколько вещей: надо спасти Сашу, обломать рога Нагатину и предотвратить Третью Мировую войну, а потом вместе можно выйти из игры. Хороший план. И на его выполнение у нас есть целых 30 минут времени.

Выходим из камеры и вместе с Чи несемся к главному лифту, чтобы спуститься к верфи. Только, увы, лодка Нагатина уже уплыла. Бежим по пирсу налево к вертолетной площадке. Оказывается, подъемный мост разведен. Надо как-то его поднять. Может, нам поможет главный компьютер? Может, поможет, только ему для этого нужен дополнительный источник питания. Вспоминаем об аккумуляторной батарее, которую Джон оставил в разъеме около аварийного лифта на 5-м этаже. Опять бежим к лифту и едем туда.

Забираемся по лесенке на 2-й ярус к консоли, управляющей поворотной платформой. Один поворот по часовой стрелке, и мы едем на другую сторону. Снова подходим к компьютеру, и снова поворот по часовой стрелке. По мостику перебегаем на другую сторону помещения. Теперь — на ленту, которая отвезет нас к лифту. Вынимаем на стене из слота аккумулятор и бежим назад. Конвейер не обязательно крутить — против хода движения бегается ничуть не хуже.

Мостик, команда с компьютера (два поворота по часовой), переезд на другую сторону, спуск по лесенке и пробежка к лифту. И вот мы на первом этаже.

Бежим к компьютеру и вставляем аккумулятор в гнездо слева на стене. Теперь можно поднять мост. Бежим к вертолетной площадке. Рядом с машиной стоят трое охранников. Придется вступить в перестрелку. Только вот беда! Кажется, в пылу боя от вертолета отпала какая-то деталь. И хорошо бы ее быстренько заменить целой. Опять бежим к компьютеру и узнаем, что нужную деталь надо искать на промышленном уровне на 4-м этаже. Только вот смущает строчка об охране этажа роботами — ну, может, повезет, и мы с ними не встретимся. Снова мчимся к лифту и поднимаемся туда.

По мосткам бежим к двери справа. В следующей комнате — ближайшая дверь налево. В следующей — опять ближайшая левая дверь. Теперь надо подойти к столу и взять две вещи: замену сломанной спирали и магнитную мину. Эта мина — просто дар судьбы. Теперь мы сможем освободить Александру. Бежим назад к лифту и спускаемся на этаж охраны.

Из лифта бежим в дверь справа. Потом по большому залу к двери в правом верхнем углу. Теперь через проходной предбанник в помещение с камерой, где сидит Саша. Просим ее отойти подальше от двери и прилепляем мину-липучку. Отходим. Бум! И вот дверь отперта. Заходим внутрь и просим Сашу бежать быстрее к верфи. Дорогу она знает. Кстати, в речи Чи вдруг стали прорезаться материнские нотки. К чему бы это?

Теперь, наблюдая быстро мелькающие впереди пятки Александры, мчимся вслед за ней сначала к лифту, а потом на вертолетную площадку. Чтобы заменить деталь, надо встать напротив четырехугольного отверстия в боку двигателя. Теперь залезаем в вертолет — и ходу отсюда! Как красиво у них тут все взрывается — каждый следующий взрыв зрелищнее предыдущего! Миссия закончена.

Миссия 9. Субмарина

Лодка Нагатина держит путь в территориальные китайские воды, и если его не остановить, то он развяжет Третью Мировую. Мы мчимся вдогонку. Вот внизу показалась подлодка, но она собирается погружаться. Чи за штурвалом, Саша подает патроны с тринефелином — ну разве мы можем подвести такую команду? Со второй попытки Корд попадает в рубку субмарины. Погружение прекращается, и мы приземляемся на корпус подлодки.

Встретить нас выбегают из развороченной рубки два охранника — будьте готовы к перестрелке. Обыщите тела (и куда Джон только патроны девает?) и спускайтесь вниз по трапу. Снова — один справа, другой слева — выскакивают два охранника. Застрелите их и идите к пульту в центре помещения. В нем есть два разъема для ключей. И без этих ключей остановить запуск ракеты, которая должна начать войну, невозможно.

А тут еще по внутренней трансляции начали передавать сообщение, что разгерметизация лодки привела к нарушению работы реактора. Опять Джон что-то сломал, а, значит, снова придется нам бегать как сумасшедшим. Мы находимся в центре лодки, и куда бежать — на нос или на корму, — в принципе, равнофигственно. Бежим направо. В следующей секции — охранник. Больше никаких сюрпризов до лифта, откуда выскочит еще один верный солдат Нагатина, не будет.

Перед нами капитальная дверь, и даже UMORA не знает, как к ней подступиться. Интеллектуалка Чи остается подбирать код, а мы садимся на лифт и спускаемся в нижний ярус.

Тут комнатка с лестницей вниз и компьютерным терминалом, который контролирует работу лифтов. Лифты должны быть в работающем состоянии. Спускаемся по лестнице вниз. В длинном коридоре маячат два охранника. Выпрыгиваем из-за угла и открываем огонь. Бежим мимо двух трупов в дальний конец отсека и лезем наверх по лестнице. Мы оказались в личной каюте Нагатина. Справа стоит открытый сейф, никаких ключей в нем нет, но зато на внутренней стороне двери написан код. Кажется, у Нагатина склероз. Прямо из каюты на лифте возвращаемся в центральную рубку. Теперь идем налево.

В ближайшем отсеке стоит поговорить с техником, который расскажет, что один ключ лежит в сейфе у капитана, а второй — лично у Нагатина. И что поддодка вот-вот взорвется (а то мы и не догадывались!). В следующем отсеке лихорадочно что-то делают у компьютерных пультов пара техников. Дальше — машинное отделение, где нас встретит охранник; в расход его. В правом дальнем углу — дверь в капитанскую каюту. А в ней стоит сейф. Пытаемся ввести туда полученный код — не подходит. Бежим назад узнать, может быть, Чи открыла дверь?

Китайская спецагентша действительно справилась с кодом, вот только из открытой каюты выскочили Ситников с Нагатиным и захватили Чи в заложники. Та только и успела, что передать Корду сигнал тревоги. Бежим туда и видим, как держащий перед собой, как щит, Чи садист Ситников уезжает на лифте. Бросаемся вслед, но лифт оказывается заблокированным. Заходим в открытую каюту и находим в ней капитана, который героически собрался пойти на дно вместе с кораблем. Уговариваем его сообщить нам код от сейфа в его каюте и мчимся на противоположный конец корабля в капитанскую каюту. Код оказывается верным, и вот первый ключ у нас в руках.

Возвращаясь в центральную рубку, будьте осторожны. В машинном отделении Джона поджидает Ситников. Маньяку обязательно хочется придушить Корда своими руками. Но не на того напал. Удар, еще удар! Схватка заканчивается тем, что Ситников падает в открытую турбину. К сожалению, пистолет Джона летит туда же.

Возвращаемся в центральную рубку и вставляем в слот первый ключ. UMORA предлагает попытаться остановить запуск без второго ключа. В это время распахивается дверца лифта, и появляется сам Нагатин с пистолетом. Теперь нервы не выдержали у него. Еще бы, такая обстановка! Все трясется и ходуном ходит. Вот от стены оторвалась здоровенная балка и припечатала к поручням нашего несостоявшегося мирового лидера. Он пытается объяснять что-то, но Корду не до него — пуск состоится через минуту. Бежим мимо трепыхающегося Нагатина к лифту и спускаемся в его каюту. Вводим код в сейф и берем второй ключ. Назад в лифт, и быстрее к панели управления. Вставляем ключ и отменяем запуск.

Теперь надо разыскать Чи. Подходим к Нагатину и обыскиваем его. Находим небольшой, как от наручников, ключ и опять спускаемся в каюту диктатора. Дальше — вниз по лестнице и вперед по отсеку. Там к стене прикована Чи. Отпираем замок и освобождаем девушку. Раздается сообщение, что лодка взорвется через минуту. Быстрее назад к лестнице, в лифт и к трапу на поверхность. Но куда делся вертолет с Сашей? Когда лодку начало трясти, ей пришлось поднять машину в воздух, и теперь она рулит, как умеет! Прыгаем на борт. В море разгорается огненный шар ядерного взрыва, в котором гибнут Нагатин и все его претензии на мировое господство.

Миссия завершена. Смотрите финальный ролик, в котором авторы к нашему глубочайшему моральному удовлетворению расставят все точки над «и».

METAL GEAR SOLID INTEGRAL

Разработчик	Konami
Издатель	Microsoft
Жанр	action
Требования	PII-266, 32Mb, 3D уск. (P3-400, 64Mb, 3D уск.)

Некоторые тонкости

Форсированный режим от первого лица

В MGS можно играть как в обычный 3D Action. Для этого надо два раза быстро нажать на клавишу «First Person View». Играть в этом режиме неудобно, но иногда очень полезно, т. к. в этом случае вы можете видеть намного дальше, чем при взгляде сверху.

Стрельба на бегу

При обычных обстоятельствах Змей (Solid Snake — так зовут главного героя игры) может стрелять, только остановившись. Но если зажать одновременно клавиши «Fire» и «Crouch», то Змей будет целиться и палить прямо на бегу. Во многих случаях эта тактика способна решить исход боя в вашу пользу.

Рукопашный бой

Если убрать оружие, подкрасться к врагу сзади вплотную и нажать клавишу «Fire», то Змей немного придушит незадачливого солдатика. Однако до конца не убьет, и солдатик, повалявшись на полу, через пару секунд оклемается.

То же самое происходит и в случае избиения несчастных врагов руками и ногами (несколько раз подряд быстро нажать клавишу «Action»).

Вообще же рукопашный бой нужен только в нескольких случаях при сражении с боссами. Во всех остальных случаях полагайтесь на свой верный пистолет.

Предметы и их применение

Ration — сухой паек, восстанавливает здоровье Змея. Учтите: если выбрать сухой паек в качестве активного предмета (в нижнем левом углу появится соответствующая иконка), то Змей будет автоматически лечиться, как только уровень его здоровья упадет до нуля.

Binoculars — бинокль, позволяет рассматривать врагов и ловушки издали. Масштабирование включается клавишей «Action».

Cigarettes — сигареты. При применении сокращают здоровье Змея (Минздрав предупреждал!), однако дым позволяет обнаруживать лазерные лучи системы сигнализации.

Thermal Goggles — инфракрасные очки. Позволяет видеть невидимых врагов (например, кибер-ниндзя), ловушки-люки в полу, мины Claymores и лазерные лучи системы сигнализации.

N.V.G. (Night Vision Goggles) — прибор ночного видения. Назначение понятно из названия.

Body Armor — бронежилет. Немного уменьшает ранения, получаемые Змеем в бою.

Box A — картонная коробка, в ней можно спрятаться и ползать. Кроме этого, если Змей спрячется в коробку в кузове грузовика, то его автоматически отвезут в то место на базе, название которого написано на коробке. Например, на коробке А написано «Heliport». Это значит, что Змея перевезут на аэродром для вертолетов. Преимущества такого способа передвижения — не тратится драгоценное время и Змея никто не видит.

Box B — сидя в этой коробке, Змей со всеми удобствами переедет на склад хранения ядерных боеголовок (Nuclear Building).

Box C — а при помощи этой коробки Змей окажется на снежном поле (Snow Field).

Diazepam — лекарственный препарат, на некоторое время останавливающий дрожание рук в режиме применения снайперской винтовки.

Medicine — лекарство, излечивает простуду. Змей заболевает простудой, если не сможет противостоять пытке Оселота. Простуженный Змей будет чихать и тем привлекать внимание охраны.

Mine Detector — миноискатель. Может обнаружить мины Claymore, спрятанные в снегу (мины можно видеть на радарной карте).

Handkerchief — носовой платок. Если его использовать, то собаки (Wolf-Huskies) в пещере не будут нападать на Змея.

Ketchup — острый кетчуп, нужен Змею для побега из камеры (после пыток).

Rope — веревка. Нужна для спуска с башни связи А (Comms Tower A).

MO Disk — магнитооптический диск, содержит информацию о ходе испытаний Metal Gear. В игре не нужен.

Level «x» Card — электронная карточка, открывающая двери с допуском уровня «x» (уровень допуска — цифра на двери).

PAL Key — ключ системы блокировки. Нужен для запуска Metal Gear.

Camera — фотоаппарат. При помощи его можно делать фотографии (т. е. скриншоты).

Оружие

Socom — пистолет с лазерным прицелом. Чтобы прицелиться, нажмите клавишу «Fire», находясь недалеко от врага. Как только увидите красное пятнышко, отпускайте «Fire», и ваш герой выстрелит.

Стреляет пистолет одиночными, поэтому очень экономичен. Кроме того, со временем вы найдете к нему глушитель (Suppressor). Теперь можно будет спокойно расстреливать охранников, не боясь поднять тревогу.

FAMAS — французская штурмовая винтовка. Стреляет очередями. Последние три пули в обойме — трассирующие. Они слегка отклоняются от прямой траектории, чтобы попасть во врага.

PSG-1 — снайперская винтовка русского производства. Как только вы ее возьмете в руки, включится режим стрельбы из оптического прицела.

Очень эффективная вещь, особенно на больших расстояниях. Поддерживайте отечественного производителя!

Grenades — кумулятивные гранаты. Взрываются (а то вы не знали!).

Chaff Grenades — временно отключают электронные системы.

Stun Grenades — временно парализуют живых врагов.

C4 — взрывчатка с дистанционным управлением. Клавишей «Fire» вы ее устанавливаете, клавишей «Action» взрываете.

Claymores — мины. Их надо подкладывать под ноги врагам.

Nikita Missiles — управляемые ракеты. Выпустив ракету, вы потом можете управлять ею в полете курсорными клавишами. Еще ракетой можно управлять, переключившись в режим от первого лица.

Stinger Missiles — ракеты «земля-воздух». Могут «захватывать» цель.

Пополнение боекомплекта

Сухой паек, патроны, гранаты, взрывчатка и ракеты разбросаны по разным местам базы. Запоминайте, где вы их нашли, и периодически возвращайтесь туда — все подобранные вами предметы респавнятся.

Частоты для радиосвязи

Змей связывается со своей «командой техподдержки» при помощи радио. Некоторые частоты его радиопередатчик CODEC запоминает автоматически, а некоторые вам придется вводить вручную. Делается это элементарно при помощи курсорных клавиш «влево/вправо».

Для успешного прохождения игры вам необходимо будет несколько раз самому связаться с полковником Кэмпбеллом, его племянницей Мэрил и ученым по кличке Отакон. Частота полковника у вас есть с самого начала игры, частоту Отакона даст вам сам ученый, а вот частота Мэрил... Тут есть одна хитрость. Дело в том, что эта частота указана на фирменной коробке с игрой. Конечно, я знаю, что у вас у всех есть фирменные коробки с игрой, ведь вы же не пользуетесь пиратской продукцией. Тем не менее, на всякий случай я укажу правильную частоту.

Не забывайте время от времени выходить на связь и с Мей Линг — вы сможете сохранять игру в новом слоте.

Все остальные участники диалогов просто будут давать вам благоразумные советы или сообщать информацию, имеющую отношение к сюжету игры.

Campbell/Naomi — 140.85
Master Miller — 141.80
Meryl — 140.15
Deep Throat — 140.48
Mei Ling — 140.96
Otacon — 141.12
Nastasha — 141.52
Неизвестная частота

Последняя частота, восьмая, неизвестна. По слухам, на этой частоте записано звуковое послание авторов игры. К сожалению, все мои попытки разузнать что-нибудь более конкретное успехом не увенчались.

Прохождение игры

На подступах к базе

В самом начале вы оказываетесь в огромном зале с контейнерами. По залу разбросаны три коробки сухого пайка (Rations), однако брать имеет смысл только ту коробку, которая лежит в воде рядом с тем местом, где Змей вылезает из воды после заставочного ролика. За остальными коробками лучше не лезть: риск велик, а результат — нет, т. к. пока Змей может нести всего только две коробки пайка одновременно. И запомните простую истину: далеко не все предметы, которые вы увидите, стоит брать. Не рискуйте понапрасну.

Однако вернемся к Змею. Прижимаясь к стене слева, подползите к проходу, по которому ходит солдат.

Внимательно пронаблюдайте за ним и запомните маршрут и время движения. Однако не спешите двигаться следом за солдатом, пока что это бесполезно, т. к. грузовой лифт (конечная цель нашего путешествия) пока не опущен. Подождите немного, и на лифте опустится еще один солдат. Теперь в огромном зале три солдата. Ваша задача — двигаться следом за первым солдатом, потом быстро проскользнуть в лифт, пока не подошел третий солдат. Действовать надо быстро. В принципе, можно подскочить к солдатам, сбить их с ног ударами ноги (клавиша «Action») и забежать тут же в лифт. Однако сделать это мне удавалось только на двух низших уровнях сложности игры. Так что советую действовать тихо и хитро.

После подъема на лифте вы окажетесь перед аэродромом для вертолетов. Посмотрите очередной мультик с улетающим Ми-24 (или, используя натовское наименование нашей винтокрылой машины, Hind). После мультика к вам снова вернется управление Змеем.

Используя бинокль, осмотритесь как следует. Ваша задача — пробраться в вентиляционную систему базы. Сделать это можно посредством двух люков: один расположен на уровне поверхности земли слева от ворот, второй — на втором этаже здания.

Теоретически можно воспользоваться любым из люков. Впрочем, на практике люк на втором этаже выглядит куда более привлекательно. Добраться до него можно следующим образом: ползем вдоль правого края карты (ползти обязательно: если Змей будет идти, то на снегу останутся следы, по которым вас непременно заметит охранник) наверх, пока не увидим лестницу и камеру наблюдения. Ждем, пока камера повернется в сторону, подползаем вплотную к стене, на которой закреплена камера (в этом случае Змея не видно), потом вползаем на лестницу.

Однако спешить на второй этаж не стоит. Сперва ползите налево от камеры наблюдения. Рядом с закрытыми воротами на базу увидите грузовой вездеход. Заберитесь в его кузов, и там найдете свое первое оружие — пистолет Socom. Можете заглянуть и в маленький сарайчик у левого края карты, там есть еще одна камера системы слежения и Chaff Grenades. По дороге туда увидите охранника, дремлющего прямо на боевом посту рядом с люком системы вентиляции. Не пытайтесь воспользоваться этим люком — как бы вы ни старались, Змей заденет охранника и поднимет тревогу. Охранника можно убить, но это тоже переполошит врагов, поскольку глушителя для пистолета у вас еще нет.

Поэтому поднимайтесь по лестнице на второй этаж, выждите, пока патрулирующий там охранник пойдет в другую сторону, и ползите вслед за ним. Где-то посередине второго этажа вы наткнетесь на нужный вам люк. Заползайте туда.

База, комплекс зданий 1

Проползите по вентиляционной шахте. Змей подслушает разговор двух солдат. В конце концов ваш герой окажется на галерее второго этажа ангара с танками. В комнате справа возьмите инфракрасные очки (Thermal Goggles). Обойдите всю галерею, спуститесь вниз. Выждав момент, заскочите в огромный лифт и отправляйтесь на этаж B1.

Оказавшись там, пройдите по коридору (ни одну из дверей на этом этаже вы пока открыть не в состоянии). Поднимитесь по лестнице и залезайте в воздухопровод (о нем-то и говорили солдаты, чей разговор вы подслушали ранее). В правом ответвлении можно подсмотреть в «окошко» за охранником, сидящим на унитазе, и найти патроны для пистолета. Вернитесь немного назад и на этот раз сверните влево. Через «окошко» внизу Змей увидит (перейдите в режим от первого лица) упражняющуюся в своей камере Мэрил.

Ползите дальше и загляните в следующую камеру. После этого Змей автоматически спрыгнет вниз и окажется рядом с первым заложником — начальником DARPA. После разговора с ним Змей получит карточку-ключ первого уровня допуска (LV 1) и специальный PAL-ключ для запуска Metal Gear. Далее с пленником случится что-то странное, и он вроде как умрет (что произойдет на самом деле, вы узнаете потом, под конец игры).

Заползите под кровать, возьмите там паек. Далее выходите из камеры в коридор. Там вы познакомитесь с Мэрил, после чего произойдет довольно длительная перестрелка с врагами. Стойте слева от девушки так, чтобы забегающие в дверь солдаты автоматически попадали вам на мушку. Ничего особо сложного этот бой собой не представляет.

После окончания перестрелки Мэрил убежит, а вы впервые столкнетесь с Психо Мэнтисом. Проверьте открытые комнаты охраны и на лифте спускайтесь на этаж B2.

В большом зале есть шесть складских помещений, однако проникнуть вы пока можете только в три комнаты. Будьте осторожны, т. к. в узких проходах между складами скрыты люки-ловушки. Преодолевать их надо либо бегом, либо прижимаясь вплотную к стенам по бокам.

В тех трех комнатках, куда вы можете попасть, лежат взрывчатка C4, гранаты и патроны к Socom. Взрывчаткой можно подорвать проходы в стенах — места таких проходов легко найти, если смотреть на стены в режиме от первого лица. Два прохода находятся справа и слева от лифта, а третья — в юго-западном углу зала. Там пройдите по коридору и взорвите проход в правом нижнем углу. Входите и приготовьтесь к бою с первым боссом.

Босс 1 – Revolver Ocelot

Уничтожается: из пистолета Socom (10 попаданий)

Примерное необходимое время: 1-3 минуты

В центре зала к железной ферме привязан заложник — президент компании ArmsTech. Вокруг него натянуты провода, соединенные с зарядами взрывчатки. Если вы неосторожно коснетесь их или ваш шальной выстрел попадет в заряды (выстрелы Оселота никогда туда не попадают), то все взорвется к чертовой бабушке и придется начинать бой снова. Поэтому будьте осторожны и лучше не подбирайте патроны, лежащие рядом с проводами: в пылу схватки можно случайно не рассчитать движения. Не спешите стрелять, сначала точно прицельтесь. И не старайтесь делать много выстрелов подряд — быстро растратите патроны.

А вообще прикончить Оселота можно очень просто. Переключитесь в форсированный режим от первого лица и бегайте за ним, целясь на ходу. Как только он остановится, чтобы пострелять в вас, стреляйте сами.

База, комплекс зданий 1

После бегства Оселота поговорите с президентом ArmsTech Кеннетом Бейкером, который отдаст Змею карточку-ключ второго уровня доступа (LV 2). После чего скоропостижно скончается вроде бы от сердечного приступа.

Вернитесь в большой зал с шестью комнатами-складами. Имейте в виду, что теперь зал уже патрулируется солдатами. Загляните в комнату на юго-востоке. Там найдете французскую штурмовую винтовку FAMAS и патроны к ней. Будьте осторожны — вокруг винтовки включена лазерная система сигнализации. Чтобы обойти ее, наденьте инфракрасные очки или закурите сигареты — лазерные лучи станут видны.

Идите к лифту и поднимайтесь на первый этаж (в ангар с танками). В северо-западном углу ангара (не поднимайтесь на галерею) в комнате возьмите глушитель (Suppressor) для пистолета Socom. Вот теперь вы можете преспокойно расстреливать врагов — выстрелы не привлекут внимания других солдат. Теперь поднимайтесь на галерею и там прихватите в боковых комнатах гранаты, картонную коробку A (Cardboard Box A) и миноискатель (Mine Detector).

Спуститесь в ангар, подойдите к воротам рядом с лифтом. Свяжитесь по радио с Мэрил. После разговора она откроет створки ворот. Заходите внутрь. Вас ждет очередная ловушка — система движущихся лазерных лучей. Если вы заденете любой из них, то помещение будет заполнено ядовитым газом. Надевайте инфракрасные очки и преодолевайте систему сигнализации ползком. Не спешите, выжидайте удобного случая, когда очередной луч начнет подниматься вверх, и только тогда переползайте. Учтите, разные лучи перемещаются с разной скоростью. Будьте предельно внимательны!

Когда выйдете на открытое пространство, с вами выйдет на связь некая таинственная личность по имени Deepthroat. Выслушав его, тут же включайте миноискатель (Mine Detector). На радарной карте увидите расположение противопехотных

мин Claymores. Чтоб обезвредить мину, Змей должен аккуратно наползти на нее с той стороны, куда она «не смотрит». Если у вас есть свободное место, то мина окажется в вашем «рюкзаке». Затарившись минами, осторожно продвигайтесь вперед, навстречу новому испытанию.

Босс 2 – Vulcan Raven в танке (первая встреча)

Уничтожается: кумулятивными гранатами (2 точных попадания на уровне сложности Very Easy, на остальных уровнях сложности – 3 гранаты)

Примерное необходимое время: 5 минут

Действует враг следующим образом: на большом расстоянии Змея обстреливают из большой пушки, вблизи же из люка высовывается солдатик и начинает поливать нашего героя пулеметными очередями. Плюс к этому сам танк не стоит на месте и все время норовит наехать на Змея гусеницами.

Тактика проста: большую пушку вырубите Chaff Grenade, быстро подбегите к танку и, когда покажется пулеметчик, забрасывайте его гранатами. Только не увлекайтесь и не стойте на одном месте, иначе танк намотает вас на гусеницы. На самом деле бой не очень труден, главное – не спешить кидать гранаты, иначе не успеете оглянуться, как останетесь без боеприпасов. На легких уровнях сложности дополнительные гранаты можно подобрать за железным баком в правом верхнем углу.

Кстати, если вас раздражает способность танка быстро ездить, то можете установить на его пути подобранные вами мины Claymores. Повреждений стрелку это не нанесет, а вот танк станет ездить не так резво.

База, комплекс зданий 1

После победы над танком вы получите карточку-ключ третьего уровня допуска (LV 3). Вернитесь на этаж B2 первого комплекса зданий (там, где шесть комнаток-складов). Теперь вы можете попасть в новые комнаты, где лежит ракетница Nikita.

Идите на заснеженное поле, где недавно уничтожили танк. Оттуда идите на север.

База, комплекс зданий 2

Пройдя немного вперед и проползя под приподнятыми воротами, вы окажетесь в новом зале. Тут нельзя применять оружие, т. к. есть опасность попасть в ядерные боеголовки, которые лежат себе преспокойно слева от входа. Ваша задача – добраться до лифта на галерее. Для этого двигайтесь влево, поднимитесь по лестнице и, когда патрулирующий галерею солдат пойдет в другую сторону, быстро вызовите лифт и заскочите во внутрь. Езжайте на этаж B2.

Осмотритесь. В окно, расположенное слева от лифта, виден генератор, питающий током ловушки в полу в длинном коридоре внизу. Ваша задача – уничтожить генератор. Для этого входите через открывающиеся двери, тут же останавливайтесь и вытаскивайте ракетную установку Nikita и стреляйте. Ракетой можно управлять с помощью курсорных клавиш (а еще лучше – после выстрела переключитесь в режим от первого лица). Проведите ракету сначала вниз до развилки, оттуда налево, потом – наверх и под конец сверните направо. Если попасть точно никак не удается, не расстраивайтесь – пополнить боезапас для Nikita вы можете либо вернувшись в оружейный склад в комплексе зданий 1 (где вы брали саму Nikita), либо поднявшись на один этаж выше (ракеты лежат в одной из комнаток в зале напротив лифта).

Однако осложняется все дело тем, что коридор, где вы стоите, заполняет газ, так что Змею придется задерживать дыхание (остаток кислорода в его легких будет отображен в виде синей полосы). Когда кислорода станет совсем мало, возвращайтесь назад через двери.

Уничтожив генератор, загляните в юго-восточную комнату (осторожнее с пулеметами на стенах). Там лежит противогаз. Возьмите его и идите вниз до развилке.

Поверните направо и открывайте дверь. За ней будет коридор, прямо-таки устланный трупами. Это — работа кибер-ниндзя.

Идите по коридору, открывайте дверь в лабораторию и приготовьтесь к самому, на мой взгляд, интересному (хотя и несложному) поединку в игре.

Босс 3 – Cyber-Ninja

Уничтожается: в рукопашном бою (60 ударов)

Примерное необходимое время: 5-7 минут

Ниндзя все время двигается, подбегая к Змею только для того, чтобы полоснуть его мечом.

Стрелять в него поначалу бесполезно — своим мечом он отклоняет пули. Обычные гранаты тоже бесполезны — ваш противник просто будет уворачиваться от них.

Уберите оружие и сражайтесь врукопашную (оказавшись вплотную с противником, быстро нажмите несколько раз «Action»).

Можно использовать Chaff Grenades, это на несколько секунд вырубает ниндзя. Приблизьтесь к нему и бейте руками.

Когда вы достаточно сильно раните его, тактика ниндзя изменится — он начнет исчезать. Воспользуйтесь инфракрасными очками, чтобы обнаружить его.

Пропустив еще несколько ударов, ниндзя перейдет к активным действиям. Подбежав к Змею, он исчезает, чтобы появиться у нашего героя за спиной и ударить. Наши действия: как только ниндзя исчезает, отбегаем чуть в сторону. Потом ждем, пока он ударит, подбегаем и бьем сами.

Когда линейка здоровья ниндзя сократится совсем, вокруг его тела появится силовое поле. Вот теперь доставайте FAMAS и расстреливайте противника на расстоянии.

База, комплекс зданий 2

После того как ниндзя сбежит в неизвестном направлении, поговорите со спрятавшимся в шкафу ученым. Он вам поведает много чего интересного, включая и историю своей любви к японским мультфильмам о гигантских роботах. Кроме этого ученый отдаст вам карточку-ключ четвертого уровня допуска (LV 4), а среди радиочастот вашего Codec'а появится новый «абонент» — Отакон.

Возвращайтесь в коридор, где ранее взорвали генератор. Откройте недоступные ранее двери и затарьтесь полезными вещами, среди которых обязательно прихватите прибор ночного видения (Night Vision Gogles).

Поднимайтесь на этаж B1. Встаньте у колонны справа от лифта и ждите, пока в туалет рядом не пройдет охранник. Если присмотреться к нему, то нетрудно узнать женщину. Это наша старая знакомая Мэрил. Как только она войдет в дверь, забегайте следом за ней и идите к дальней кабинке.

Между главными героями произойдет длительная беседа, в результате которой будет принято решение действовать сообща. Мэрил возьмется показывать путь к Metal Gear Rex.

Но не спешите следовать за девушкой. Сначала посетите большой зал напротив лифта. Там загляните во все открывающиеся двери и подберите боеприпасы, картонную коробку B (Cardboard Box B) и Stun Grenades (обязательно!).

Вот теперь идите вслед за Мэрил. В конце концов вас ожидает очередная встреча с элитой противника.

Босс 4 – Psycho Mantis

Уничтожается: SOCOM или FAMAS (20 выстрелов)

Примерное необходимое время: 5-10 минут

С самого начала Мэрил подпадет под действие телепатических способностей Мэнтиса и будет нападать на Змея. Стрелять по ней нельзя — боевая подруга все-таки.

Либо несколько раз придушите ее, либо сразу вырубите Stun Grenade.

А вот дальше начнется самое интересное — Мэнтис начнет читать мысли Змея. В «родной» консольной версии это выглядело так: Мэнтис постоянно уворачивался от пуль и гранат, точно зная все действия Змея. Чтобы прекратить это безобразие, надо было несколько раз выходить на связь с полковником Кэмпбеллом, пока тот не раскрывал секрет: необходимо было переключиться на второй контроллер PlayStation'a.

При переносе игры на PC все эти тонкости были потеряны. Действительно, если вы играете в Metal Gear Solid с джойстиком, то Мэнтис будет уворачиваться от ваших выстрелов. Но вот если вы проходите игру на клавиатуре, то никаких фокусов у Мэнтиса не получится. Дело в том, что в PC'шной версии игры клавиатура как раз и исполняет роль второго контроллера. Обидно, такой изящный момент пропал — ведь в России геймпады есть не у всех, а управлять Змеем обычным джойстиком не очень удобно.

Итак, управляйте вашим героем при помощи клавиатуры. Уворачивайтесь от предметов мебели, которые будет в вас швырять Мэнтис. Если телепат начнет исчезать — наденьте инфракрасные очки.

Когда ваши выстрелы сильно сократят линейку жизни Мэнтиса, он еще раз решит воспользоваться Мэрил. Ну а вы еще раз кидайте Stun Grenade. Помните — девушка должна остаться в живых.

База, комплекс зданий 2

Перед смертью Мэнтис поведает Змею историю своей жизни и, движимый желанием хоть раз сделать что-то хорошее, откроет потайную дверь. Идите туда.

Далее вам предстоит преодолеть пещеру с волками. Поскольку там темно, используйте прибор ночного видения. Внимательно осмотрите пещеру и запомните путь к выходу. Имейте в виду, что рядом с выходом из пещеры есть проход, в который можно проползти. Вы окажетесь в небольшом зале, где лежат многие интересные вещички.

Собрав все, что можно, открывайте последнюю дверь и выходите в новый район.

База, на подходе к первой башне связи

Мэрил покажет вам безопасный путь через минное поле. Быстро следуйте за ней, иначе следы на снегу пропадут и вам придется полагаться на свою память.

Когда пройдете минное поле, приготовьтесь к очередной неожиданности. Мэрил будет ранена выстрелами снайперши Вулф, которая устроилась далеко впереди на небольшом возвышении.

Помочь Мэрил вы пока не в силах. Чтобы сразиться с Вулф на равных, вам нужно соответствующее оружие. Переговорите с полковником по радио и отправляйтесь в комплекс зданий 1.

База, комплекс зданий 1

Вам надо спуститься на этаж B2, в оружейную (где в свое время взяли штурмовую винтовку FAMAS и ракетную установку Nikita). Загляните за единственную не открывавшуюся ранее дверь — там лежит снайперская винтовка PSG-1. Однако не теряйте бдительности, т. к. вокруг винтовки установлена сигнализация. Наденьте инфракрасные очки, и лазерные лучи станут видны. Теперь можно осторожно ползти к винтовке. Получив винтовку, возвращайтесь к тому месту, где вы оставили Мэрил.

Кстати, проходя пещеру с волками, обязательно пошарьте по всем закоулкам — найдете патроны для PSG-1.

База, на подходе к первой башне связи

Мэрил исчезла, осталось только пятно крови на снегу. Залегайте рядом с углом стены и доставайте PSG-1.

Босс 5 – Sniper Wolf (первая встреча)

Уничтожается: PSG-1 (5 выстрелов)

Примерное необходимое время: 4-5 минут

Избегайте перемещаться по открытому пространству, т. к. снайперша запросто может подстрелить вас в этот момент. Используйте в качестве укрытия от пуль женщины-снайпера угол стены (справа или слева — не имеет значения). Когда сами возьмете ее на мушку, глотайте Diazepam. Это избавит вас от дрожи в руках.

Если же Вулф сама спрячется за стеной, то найти ее проще всего при помощи инфракрасных очков.

Внимательно следите за своим здоровьем. Когда оно достигнет критической отметки, прячьтесь за угол и лечитесь.

База, на подходе к первой башне связи

После того как закончите со снайпершей, идите вперед. Впрочем, можете не спешить и вернуться сначала назад для восстановления боезапаса, хотя это и не существенно.

Когда дойдете до того места, откуда вас обстреливала Вулф, сворачивайте направо и подходите к двери. Тут Змея окружат и возьмут в плен.

Сюжетная развилка

После того как Змея захватят в плен, его будет пытать Оселот. В этом месте сюжет игры разветвляется. Если Змей не выдержит пыток и сломается (нажать клавишу «Select»), то в конце игры Мэрил умирает, а в качестве приза нам потом дадут систему оптической маскировки Stealth (невидимость).

Если же Змей выдержит пытки (быстро нажимайте клавишу «Action» для восстановления здоровья, вам надо будет выдержать три серии «воздействия»), то Мэрил останется жива, а по окончании мы получим бандану (бесконечные патроны).

Помните: вы можете переигрывать Metal Gear Solid сколько угодно раз, так что оба этих приза в конце концов будут вашими.

База, комплекс зданий 1

После пыток Змея поместят в камеру. Там он увидит труп начальника DARPA (помните первого заложника-негра?). Поговорите по радио с Отаконом (тот пообещает помочь), потом свяжитесь с начальством.

Через некоторое время Змея снова поведут на пытки. Правила игры те же, что и в прошлый раз. Однако теперь после того как наш герой выдержит очередную порцию электричества, Оселот разродится продолжительной речью. Из нее мы узнаем, что Оселот — русский по происхождению и ввязался во всю эту авантюру не ради денег, а по идейным соображениям. Он надеется, что Metal Gear Rex купят русские и Россия вновь займет подобающее ей место в мире. Честно скажу, мне даже захотелось ему помочь, но увы — игру делали «правильные» японцы с оглядкой на «хороших» американцев, так что «плохим» русским рассчитывать на победу не приходится.

После того как Змея вернут в камеру, понаблюдайте за охранником за окном (перейдите в режим от первого лица). У охранника вскоре заболит живот, и он убежит в туалет. Тут-то как раз и появится Отакон. Он передаст Змею карточку-ключ шестого уровня допуска (LV 6), носовой платок снайперши и бутылочку кетчупа.

Не успеет Змей как следует поговорить со своим помощником, вскоре послышится шум шагов возвращающегося охранника. Отакон убежит, а вам надо выбираться из камеры. Сделать это можно двумя путями: быстро залезть под кровать или разлить кетчуп и лечь в лужу «крови». В обоих случаях охранник откроет дверь и подойдет поближе. Вскакивайте и выбегайте из камеры (если не успеете убежать, то охранник запрет дверь). Когда охранник выбежит вслед за вами, молотите его руками и ногами, пока не вырубите.

Теперь идите в ту дверь, откуда появился охранник. Чуть дальше увидите машину для пыток. Около нее находится большой ящик. В нем — отобранные у вас охраной вещи и оружие.

Будьте внимательны! Как только получите свои пожитки обратно, проверьте инвентарь! Частенько среди вещей попадается некий предмет, назначение которого неизвестно, но у которого есть таймер. Это — бомба, подложенная Оселотом на всякий случай. При обнаружении сразу же выкиньте ее. Кстати, если вы забыли проверить свои вещи, то на низших уровнях сложности игры вам об этом напомнит ваш таинственный благодетель — Deepthroat. Он выйдет на связь и расскажет про бомбу.

Кроме бомбы вас иногда ожидает и еще один сюрприз — Змей может простудиться и заболеть. В этом случае он будет часто чихать и этим привлекать к себе внимание охраны. Простуду необходимо вылечить.

Но сначала спуститесь на уровень B2 комплекса зданий 1 (именно в этом комплексе зданий и расположена камера пыток). Будьте осторожны, т. к. теперь к автоматическим камерам наблюдения прицеплены самонаводящиеся пулеметы. Идите к тому месту, где произошла ваша первая встреча с Оселотом. Не входя непосредственно в комнату, где вы сражались, посмотрите на стену справа. Ага, ее тоже можно подорвать при помощи C4.

Открывшийся проход приведет вас в две новые комнаты, где можно взять Chaff Granedes и фотоаппарат (Camera).

Далее проследуйте к комплексу зданий 2. Проходя по полю, на котором сражались с танком, не забудьте включить миноискатель — Claymores установили снова.

Комплекс зданий 2

Тут прокатитесь на лифте до этажа B2. Пройдите по коридору, пол которого раньше был под напряжением (вы тут еще из Nikita Launcher стреляли, помните?). На развилке сверните налево и откройте ранее недоступную дверь. Возьмите в комнате бронежилет (Body Armor).

Теперь надо вылечится от простуды. Отправляйтесь на уровень B1 (где говорили с Мэрил в туалете).

Войдите в зал на юге напротив лифта и там загляните в среднюю комнату слева. Вот вам и лекарство от простуды.

Далее идите к тому месту, где Вулф ранила Мэрил.

Проходя пещеру с волками, используйте носовой платок снайперши, и волки вас не тронут.

Внутри первой башни связи

Приготовьте FAMAS. Войдите в дверь, возле которой вас схватили. Пройдите по коридору, в комнате обязательно возьмите веревку (Rope). Тут прибежит охрана. Уложите их и тут же выбегайте в другую дверь.

Вы окажетесь на лестнице, ведущей на верх первой башни связи (Comm Tower A). За вами будут постоянно увязываться солдаты — не тратьте на них время, т. к. перебить их всех все равно не сможете. Просто используйте бронежилет и бегите вверх, иногда расстреливая врагов впереди и сзади. По дороге вам попадется дверь. Попробуйте ее открыть — на связь выйдет Отакон и объяснит, что дверь от холода заклинило. Придется продолжать подъем.

В конце концов вы достигнете самого верха.

На крыше

Переведите дух, выходите на крышу и посмотрите мультик про то, как Ликвид умеет управлять Ми-24.

Встаньте у самых перил и используйте веревку. Далее вам надо суметь спуститься вниз, не погибнув под обстрелом вертолета и не сварившись в пару, выпускаемом трубами. Клавишей «Shift» вы отталкиваетесь от стены, после чего жмите «вниз» и скользите по веревке. Имейте в виду, что клавиши «вправо» и «влево» позволяют вам «ходить» по стене из стороны в сторону, таким образом уклоняясь от выстрелов вертолета и пара из труб.

Достигнув низа, не спешите двигаться. Восстановите здоровье, наденьте бронежилет. Не отходя от двери, возьмите в руки снайперскую винтовку и посмотрите на север. Видите трех солдат? Их надо снять из PSG-1, иначе они просто не дадут вам приблизиться. Если патронов для PSG-1 слишком мало, воспользуйтесь Nikita Launcher.

Закончив с солдатами, возьмите C4 справа. Подорвите пару зарядов у двери, тогда ее можно будет открыть (помните, что вам говорил Отакон?). Попав внутрь башни, вы сможете подобрать разбросанные на лестнице патроны.

Далее выходите из башни и идите на север к тому месту, где были три солдата. Уворачивайтесь от огня вертолета и открывайте дверь в конце пути. Попадете во вторую башню связи (Comm Tower B).

Внутри второй башни связи

Двигайтесь вперед, прихватите ракетную установку «Stinger» и ракеты для нее.

Попробуйте вызвать лифт. У вас ничего не получится, но так и должно быть по сюжету игры. Спускайтесь вниз по лестнице, пока не наткнетесь на взорванный пролет. Вернитесь к лифту, поговорите с Отаконом (в принципе, можно поговорить с ним и сразу, не вызывая лифт и не спускаясь к пролету).

По окончании беседы поднимайтесь по лестнице наверх. По дороге вам встретятся автоматические пулеметы. Их можно уничтожать из «Стингера», а можно просто пробежать мимо (не забудьте надеть бронежилет!). В последнем случае по Змею несколько раз попадут, но зато вы сэкономите ракеты. Кстати, можно воспользоваться и Chaff Grenades, чтобы на время вывести пулеметы из строя.

Под конец пути вы достигнете чердака. Соберите боеприпасы и выходите на крышу.

Босс 6 – Hind D (Ми-24)

Уничтожается: Stinger Missiles (15 выстрелов)

Примерное необходимое время: 10-15 минут

Главное в этом бою — терпение.

Наденьте Body Armor. Когда вертолет будет стрелять, прячьтесь за контейнерами у входа. Сразу после залпа выскочите из укрытия, выпустите «Стингер» и снова спрячьтесь за контейнеры. Пополнить запас «Стингеров» можно на платформе справа внизу.

В определенный момент боя Ликвид выпустит по платформе справа внизу ракету. Будьте осторожны и не попадите под обстрел.

Когда линейка здоровья вертолета сильно уменьшится, Ликвид скроется из виду. Используйте способность «Стингеров» захватывать цель («lock on») и, как только Ликвид покажется снова, тут же стреляйте.

Внутри второй башни связи

Ваш помощник Отакон сообщит, что с лифтом все в порядке. Но как только Змей войдет в кабину, его будет ждать неприятный сюрприз — четверо невидимых врагов. Можно надеть инфракрасные очки, и враги тут же станут видимы, после чего с ними не составит труда разобраться при помощи FAMAS или Socom.

Закончив маленькую разборку, выходите из лифта и берите боеприпасы рядом. Далее выходите из башни связи на свежий воздух.

Босс 7 – Sniper Wolf (вторая встреча)

Уничтожается: PSG 1, Nikita Missiles (8 выстрелов), Stinger Missiles

Примерное необходимое время: 3-5 минут

У вас есть три способа покончить со снайпером.

Первый — «сюжетный», при помощи снайперской винтовки. Патроны для PSG 1 можно подобрать у дерева слева и у стены справа. Когда начнется дрожь в руках, глотайте Diazepam.

Второй — воспользоваться ракетами «Nikita». Спрячьтесь за камнями в левом нижнем углу, выпустите Nikita и, перейдя в режим от первого лица, направьте ракету к цели.

Третий способ — обстрелять снайпера ракетами «Стингер».

Между Змеем и смертельно раненой Вулф произойдет разговор, из которого мы узнаем трагичную историю женщины-снайпера. Война всегда калечит чьи-то судьбы, и ее жертвы достойны более сожаления, чем ненависти.

Заснеженное поле

Проверьте все маленькие строения. В них вы найдете Diazepam, боеприпасы, гранаты, сухой паек и картонную коробку C (Cardboard Box C). Но будьте осторожны — на полу установлены мины Claymores. Так что пользуйтесь своим миноискателем.

За дверью на севере (центральной) вы попадете в коридор, который приведет вас в новую область. Учтите, что в этой комнате есть пара пулеметов.

База, комплекс зданий 3

Вы попали в зал с плавильной печью. Прикончите охранника, шатающегося поблизости, подберите патроны и идите по железному мостку налево. Как дойдете до конца, прижмитесь к стене и двигайтесь боком на север (клавиши «влево» и «вверх»).

Ни в коем случае не отпускайте клавишу «влево», иначе Змей свалится вниз, в кипящий метал. Вдоль карниза ездит кран, который может столкнуть Змея. Чтобы этого не произошло, приседайте. Дойдя до конца карниза, спускайтесь вниз. Прихватите все предметы и загляните в дверь на юге.

Вы попали в бойлерную. Будьте осторожны, иначе выбросы пара могут здорово повредить здоровью Змея. Собрав все патроны в этой комнате (тут есть и патроны для PSG-1), идите на запад и проползите под трубами.

Вы окажетесь на площадке с двумя пулеметами. Взорвите пулеметы ракетами «Стингера» или воспользуйтесь Chaff Grenade. Подберите ракеты и возвращайтесь в бойлерную, а оттуда — в главный зал плавильной печи.

Выходите через северную дверь.

Пройдя немного вперед, вы увидите платформу грузового лифта. Повозитесь с панелью управления (надо встать рядом с пультом и нажать клавишу «Action»), и лифт начнет спускаться вниз.

Но легкого путешествия не получится — на платформу спрыгнут трое охранников. Наденьте бронежилет и приготовьте FAMAS. Не стойте на одном месте и не давайте врагам приблизиться к себе, иначе Змея собьют с ног, и он станет легкой мишенью. Сосредотачивайте огонь на каком-нибудь одном из врагов до тех пор, пока его тело не исчезнет полностью.

Когда лифт доедет до конца спуска, не спешите двигаться. Перейдите в режим от первого лица и осмотритесь. На востоке на стене есть пулемет. Уничтожьте его «Стингером».

Наденьте инфракрасные очки. Дело в том, что впереди расставлены мины Claymores, которые вы не сможете обнаружить, т. к. ваш радар не работает и, соот-

ветственно, не работает и миноискатель. Однако в инфракрасных очках вы будете видеть мины. Преодолеть мины и добраться до второго грузового лифта можно ползком. Кстати, настоятельно рекомендую вам пополнить запас мин, т. к. в самом ближайшем будущем они пригодятся.

Включайте второй грузовой лифт и спускайтесь вниз. По дороге к вам присоединятся множество воронов, а температура воздуха существенно понизится. Кстати, если вы долго будете находиться в холодном помещении, то ваш сухой паек заледенеет и вы не сможете им пользоваться (т. е. лечиться). Чтобы разморозить сухой паек, сходите в зал с плавильной печью и постойте там некоторое время.

Подберите в холодной комнате все предметы и идите на север, навстречу очередному испытанию на прочность.

Босс 8 – Vulcan Raven (вторая встреча)

Уничтожается: Nikita Missiles, Stinger Missiles, Claymores

Примерное необходимое время: 5-7 минут

По мере необходимости переключайтесь между сухим пайком и бронежилетом.

У Ворона очень широкое поле зрения, но расставленные ящики мешают ему видеть вас. Используйте этот фактор в свою пользу.

Не попадайтесь ему на глаза, а забегайте сзади и выпускайте ракету. Помните — ракета попадет только в том случае, если Ворон ее не видит.

Когда враг начнет бегать (после потери примерно 25 процентов жизни), попробуйте подкладывать у него на пути мины Claymores. Только сами на них не подорвитесь!

База, комплекс зданий 3

По окончании поединка между Raven и Змеем произойдет беседа, в ходе которой прояснятся некоторые тайны. Когда Raven «воссоединится с природой», идите на север.

Впереди вас ждет зал с несколькими люками-ловушками в полу, а дальше — множество пулеметов, установленных на стенах. Самый простейший способ миновать их — бросить Chaff Grenade, а потом быстро пробежать на север, к двери.

Ангар

Вы перед Metal Gear Rex. Идите направо, влезайте по лестнице наверх. Далее пройдите еще немного по мосткам и взбирайтесь на крышу боевой машины. Поговорите с начальством по радио, потом слезайте по лестнице слева и идите к комнате управления. По дороге вам попадется охранник. Если не успеете его быстро и тихо прикончить, то поднимется тревога. Чтобы она прекратилась, заберитесь снова на крышу Rex или поднимитесь по ступеням маленькой лестницы рядом с комнатой управления.

Оказавшись у входа в комнату управления, вы сможете подслушать разговор Ликвида и Оселота. По окончании их беседы Змея заметят, и Оселот точным выстрелом выбьет PAL-ключ из рук нашего героя.

Снова бегите к Rex, залезайте на крышу и ждите, пока уляжется тревога. Далее спускайтесь вниз и лезьте в воду за ключом. В большинстве случаев он просто лежит на дне водостока слева, который охраняет автоматический пулемет.

Но иногда приходится пошарить в водостоке справа, рядом с лестницей, ведущей к Rex. Бывали случаи, когда ключом завладевала крыса и приходилось сначала ключ из нее выбивать. Кстати, если долго бродить по воде, то есть большая вероятность подобрать ненароком бомбу — вроде той, которую Оселот подложил в вещи Змея (после пытки). Поэтому обязательно проверьте как следует все предметы и оружие.

Вернитесь наверх, к комнате управления. Перед тем как войти внутрь, киньте Chaff Grenade. В противном случае вас засекут камеры наблюдения, дверь закроется, а комнату заполнит газ и игра на этом закончится.

Вбежав в комнату управления, встаньте у крайнего слева лэптопа (с желтым символом на экране) и приготовьте PAL-ключ. Первый код введен. Теперь вам надо ввести остальные два. Для этого придется побегать. Дело в том, что PAL-ключ сделан из теплочувствительного сплава. При изменении температуры ключа изменяется и его форма. Первый лэптоп включался ключом, нагретым до комнатной температуры.

Второй лэптоп (посередине, с синим символом на экране) включается охлажденным ключом. Чтобы охладить ключ, вам надо вернуться в зал, где произошел бой с Vulcan Raven и постоять там немного. Периодически посматривайте на ключ, и скоро увидите, что его цвет изменился. Возвращайтесь в комнату управления и вводите второй код.

Для третьего кода (крайний правый лэптоп с красным символом) нужен нагретый ключ. Нагреть ключ можно в бойлерной (зал с плавильной печью). Там вам тоже нужно немного постоять и подождать.

Во время всех этих блужданий с вами будут выходить на связь ваши начальники. Выяснится несколько шокирующих моментов, а сюжет игры станет еще более закручен.

Вернувшись в комнату управления, введите третий код. Произойдет кое-что совсем неожиданное. Далее двери закроются, а помещение будет заполнено газом. Надевайте противогаз и связывайтесь по радио с Отаконом. Через некоторое время он откроет дверь. Выходите и идите направо. Впереди увидите Ликвида. Между двумя крутыми парнями произойдет важная беседа, разъясняющая наконец все темные места сюжета игры, а потом начнется очередной бой.

Босс 9 – Metal Gear Rex (первая фаза)

Уничтожается: Stinger Missiles (7 выстрелов)

Примерное необходимое время: 5 минут

Используйте бронежилет. Бросайте Chaff Grenades и тут же стреляйте «Стингерами» в «тарелку» антенны на левом плече чудовища.

Еще один вариант: стреляете в «тарелку», потом пробегаете между ног машины (ракетный залп не попадает в цель). Подождите, пока враг развернется, и снова стреляйте, а потом пробегайте между ног. Но будьте осторожны и не приближайтесь к правой ноге стального монстра, иначе вас раздавит.

Кстати, можно попробовать бегать у машины между ног, нацепив на Змея картонную коробку (cardboard box). По непонятной причине противника это сбивает с толку.

После того как Змей достаточно сильно повредит «тарелку», ему на помощь придет старый друг. Произойдет очередная сюжетная сцена, после чего придется снова драться.

Босс 10 – Metal Gear Rex (вторая фаза)

Уничтожается: Stinger Missiles (7 выстрелов)

Примерное необходимое время: 3 минуты

Ликвид откроет кабину, чтобы видеть вас. Вот в эту-то кабину и стреляйте «Стингерами».

Тактика боя та же, что и раньше.

На крыше Metal Gear Rex

Взрывной волной Змея отбрасывает в сторону, он ударяется об стену и теряет сознание. Ликвид затаскивает его на крышу кабины поверженного стального мон-

стра. После долгой беседы и нескольких важных сообщений по радио Ликвид объясняет Змею правила их последнего (как он считает) поединка. У нашего героя есть три минуты для того, чтобы победить противника. Если Змей не успеет, то бомба взорвется. Однако ввиду того, что после начала отсчета времени Ликвид еще немного продолжает говорить, то реально на бой отводится чуть больше двух с половиной минут.

Босс 10 – Liquid Snake (первый бой)

Уничтожается: в рукопашном бою (65 ударов)

Ограничение по времени: 2 минуты 30 секунд

Самое сложное испытание за всю игру.

Это бой один на один. Никакого оружия, только кулаки. Причем падать с площадки лучше не надо — в режимах Hard и Expert эти падения фатальны.

Подбегайте к Ликвиду, бейте его и отбегайте. Не мешкайте, т. к. сразу после ваших ударов Ликвид становится неуязвим на несколько секунд.

Не пытайтесь душить его сзади — он просто отшвырнет вас. Время от времени Ликвид начинает рычать. Это значит, что в следующее мгновение он бросится на Змея. Увернуться от этих атак с разбегу можно, только упав на пол (клавиша «Crouch»).

Успеть смыться

В этом месте происходит сюжетная развилка. Если ранее во время пытки Оселотом вы сдались, то Мэрил умирает и помогать Змею будет Отакон. Если же вы выдержали пытку, то Мэрил придет в себя.

Любовной сцены между героями не произойдет, т. к. начнут рушиться перекрытия ангара. Придется уносить ноги.

Как только управление вернется к вам, бегите налево. Обязательно подберите сухой паек, иначе не сможете выиграть!

Забежав в гараж, сверните вниз. Не ввязываясь в драку с охраной (оружия-то у вас нет), бегите налево. Тяните время и маневрируйте, пока Мэрил (или Отакон) не заведет джип.

Залезайте в него и стреляйте из пулемета по бочкам рядом с дверью. На охрану времени не тратьте.

Бочки взорвутся, и джип понесется по подземному туннелю. Заранее поверните пулемет направо. У первого блокпоста расстреляйте в первую очередь снова бочки — таким образом вы быстрее уничтожите охрану.

За первым блокпостом последует еще один. Там бочек уже нет, так что поливайте врагов свинцом, сосредоточившись на одной цели.

Миновав второй блокпост, разворачивайте пулемет назад. Вскоре сзади покажутся огни фар еще одной машины...

Босс 11 – Liquid Snake (последняя встреча)

В последний момент Ликвид постарается уничтожить ваш джип. Просто поливайте его безжалостным огнем, водя стволом из стороны в сторону: патроны-то у вас бесконечные.

Финал

После того как пройдут все сюжетные ролики, ваш помощник даст вам особый предмет. Если с вами Мэрил, то это будет бандана, а если вы закончили игру в обществе Отакона, то вам перепадет его костюм невидимости.

И не забудьте дождаться конца титров — вас ждет сюрприз (правда, при условии, что вы как следует понимаете английский язык).

Секреты и приколы

Stealth — чтобы получить оптическую маскировку (невидимость), вам надо во время пыток сдаться Оселоту. В этом случае Мэрил умрет, а Отакон отдаст вам свое маскировочное устройство. Начните игру снова поверх старой сохраненки, и Stealth окажется среди вещей Змея с самого начала игры. Stealth делает нашего героя невидимым для всех врагов, исключая боссов и волков.

Кроме этого, важные для развития сюжета бои (например, перестрелку после «смерти» первого заложника) вам все равно придется проходить стандартным путем.

Bandana — чтобы получить бандану, вам надо выдержать пытки Оселота. Тогда Мэрил останется жива. Если после этого вы начнете новую игру поверх старой сохраненки, то бандана окажется среди вещей Змея с самого начала игры. Бандана дает бесконечное число патронов для выбранного оружия (до тех пор, пока сама бандана остается в качестве активного предмета)

Camera — фотоаппарат позволяет вам делать снимки во время игры (т. е. снимать скриншоты). Получить его можно таким образом: когда у Змея появится ключ-карта 6-го уровня, вернитесь к комнате, где впервые сражались с Оселотом (Second Floor Basement, Hangar). Не входе в нее, посмотрите направо. Увидите заделанный проход в стене. Установите там С4 и взорвите его. Вы получите доступ к новым комнатам. В одной из них и будет фотоаппарат.

Трассирующие патроны для FAMAS — сначала вам необходимо будет получить бандану (см. вверху). Далее найдите FAMAS и выпустите все патроны, кроме последних трех. Наденьте бандану, и теперь ваша штурмовая винтовка будет стрелять только трассирующими патронами.

Мирные волки — существует два метода проходить пещеру с волками, не прибегая к помощи оружия.

Первый метод — использовать платок снайперши Вулф.

Второй — войти в пещеру следом за Мэрил, перебить всех волков, кроме щенка-волчонка. Затем приготовить картонную коробку (любую) и выстрелить в Мэрил. Тут же спрячьтесь в коробку. Мэрил прикажет щенку напасть на вас. Тот подойдет, понюхает коробку и... справит на нее «естественную надобность». После этого, войдя в пещеру, наденьте на себя эту коробку, и вас никто не тронет.

Обиженная Мей Линг — если вы десять раз подряд выйдете на связь с Мей Линг и не будете сохранять игру, то девушка обидится на Змея и не будет с ним больше разговаривать, а будет только показывать ему язык.

Мэрил упражняется — когда Змей полезет через вентиляционные трубы освобождать первого заложника (начальника Darpa), то по пути ему попадется еще одна решетка в полу. Если перейти в режим от первого лица и посмотреть вниз, то вы увидите, как Мэрил занимается физкультурой. Если вернуться обратно, снова залезть в вентиляционную трубу и еще раз посмотреть на Мэрил, то она будет выполнять уже другое упражнение. Повторите это еще два раза, и увидите Мэрил в нижнем белье (увы, ничего особенного там не будет).

Мэрил без штанов — далее по игре вам предстоит встретится с Мэрил в женском туалете (как раз перед сражением с Мэнтисом). Если заскочить в туалет сразу же за ней (узнать Мэрил, замаскированную под солдата, можно по ее походке — такие бедра никакая форма не испортит) и подбежать к последней кабинке, то можно застать Мэрил врасплох. В результате весь последующий долгий разговор со Змеем она проведет без штанов. Опять же ничего особенного, но посмотреть приятно.

Мэрил краснеет — если в режиме от первого лица долго рассматривать Мэрил, то она начнет смущаться, задавать глупые вопросы и наконец покраснеет.

Вид из глаз Мэрил — непосредственно перед тем, как начинается сражение с Мэнтисом, вы окажетесь в комнате командира базы. Перейдите в режим от первого лица. Вы будете видеть окружающий мир глазами Мэрил.

6 Зак. 154

Требования	PII-266, 32 Mb, Direct3D-совместимый 3D уск. (PIII-500, 128 Mb, 12 Mb 3D уск.)

Не тратя времени зазря, сразу перейдем к делу.

Тачки

Естественно, не простые, а скрытые. Чтобы их открыть, как правило, нужно пройти определенное количество трасс в определенных режимах. Все это объяснено и показано ниже.

LTV (Light Tacticle Vehicle)

Чтобы открыть этот броневичок, нужно успешно пройти ВСЕ уроки, экзамены и финальный экзамен в режиме San Francisco Crash Course. Самым сложным, на мой взгляд, здесь является последний экзамен. Впрочем, это и правильно.

Audi TT

Ауди ТТ откроется любителям низкого уровня сложности в случае победы и занятия третьего места на половине трасс San Francisco Checkpoint Races. Профессионалы должны занять по первому месту в половине тех же трасс.

Aston Martin DB7 Vantage

Эта стильная тачка дается тем, кто выполнит ВСЕ уроки, экзамены и финальный экзамен в режиме Школы Лондонского Кэбби.

Panoz GTR-1

Самая быстрая и самая легкая машинка достанется лишь тем легкоуровневым игрокам, кто выйдет на третьи места в половине трасс режима London Checkpoint Races. Профи должны перебороть себя и занять первые места там же.

American LaFrance Fire Truck

Американская пожарная машина готова показаться в случае прохождения половины трасс San Francisco Blitz Races. Как обычно, любителям — третьи места, профессионалам — первые.

VW New Beetle Dune

Вездеход — подарок игрокам, не побоявшимся поиграть в San Francisco Circuit Races. Любители — третьи места в половине трасс, профи — первые места.

VW New Beetle Rsi

Новый Фольксваген «Жук» не против порадовать смелых любителей третьих мест в половине трасс London Circuit Races. Профессионалы обязаны занять первые места.

NEW MINI COOPER

Ну и наконец, Мини Купер заслуживают те, кто пройдет половину трасс London Blitz Races. Любители, как водится, занимают третьи места, профессионалы — первые.

Скины

Эти забавные «шкурки» для машинок, местами красивые, местами не очень, скрыты примерно на тех же условиях, что и тачки. Но скинов побольше, а потому — внимайте!

Audi TT

Уровень сложности «amateur» — для тех, кто пройдет ВСЕ трассы San Francisco Checkpoint Races, заняв третьи места. Профессионалы вынуждены будут приходить первыми. Но ведь на то они и профессионалы!

London Cab

Кэбби-любители, пройдя второй экзамен London Crash Course, получат прикольный скин для своего «таксомотора».

Mini Cooper Classic

Третий экзамен London Crash Course подарит «шкурку» для Мини Купер Классик.

Double-Decker Bus

Несмотря на то, что автобус в оригинале из Лондона, яркую расцветку для него можно открыть лишь пройдя второй экзамен в San Francisco Crash Course.

American LaFrance Fire Truck

Все трассы в San Francisco Blitz Races. Любители — третьи места, профи — первые. И скин для пожарной машины — открыт!

VW New Beetle Dune

San Francisco Circuit Races. Эти трассы реально кружат голову, но если их пройти (любители — третьи места, профи — первые), то можно получить новый скин для «вездехода». Естественно, для начала неплохо бы открыть саму тачку.

VW New Beetle Rsi

Не знаю, чем приглянулась разработчикам именно эта машина, но для нее есть аж три скина. Первый дадут при проходе всех трасс London Circuit Races на уже известных условиях. Второй, Angel Cup, определяется по прохождении первого экзамена в San Francisco Crash Course. И, наконец, Microsoft Cup с темой X-Box дается всем после сдачи первого экзамена London Crash Course.

New Mini Cooper

Любители! Третьи места в половине трасс на London Blitz Races — и этот скин у вас открыт! Профи, естественно, — первые места и никак иначе.

'68 Ford Mustang Fastback

Экзамен номер три в San Francisco Crash Course — это сложно? Если нет — считайте, что скин для Мустанга у вас уже есть.

Секретные трассы

А вот секретных трасс тут и нет. Единственное ограничение — новые экзамены в режимах Crash Course откроются лишь по прохождении трех уроков, экзаменам предшествующих. А что касается «простых» сингловых режимов, здесь каждые три пройденные трассы откроют следующие три. Любители, впрочем, должны занимать хотя бы третьи места на всем сете трех трасс, профессионалы же — только первые места. Плюс к тому, по прохождении трассы появится возможность смены их установок — например, сменить время суток, плотность трафика или пешеходов.

NO ONE LIVES FOREVER

Разработчик	Monolith Studios
Издатель	Fox Entertainment
Жанр	First-Person Shooter
Требования	PII-300, 64 Mb (PIII-500, 128 Mb, 3D уск.)

Хорошие дни для британской разведки закончились раз и навсегда: кто-то проник в агентурную базу данных, и начался настоящий кошмар. Работавшие в разных странах под прикрытием агенты умирали один за другим, причем на месте их гибели всегда находили один и тот же знак — красный цветок. Чуть позже узнали, что так отмечал своих жертв давно погибший русский шпион-ликвидатор Волков. От этой информации начальникам разведки не стало лучше, потому что по последним сведениям Волков возглавляет специальное подразделение H.A.R.M. — организацию международных террористов. Если не предпринять ответные меры, вся сеть будет уничтожена навсегда. В качестве претендента на почетный пост героя выбирают агента Кейт Арчер, которая раньше занималась исключительно пропажей домашних собачек, готовкой кофе и прочей ерундой. От такого шанса — стать настоящим агентом безопасности — отказываться просто глупо, поэтому Кейт согласилась, хотя и знала, что ничего хорошего ее не ждет.

Неприятности в Марокко

Часть первая

Настоящие шпионы не терпят бесполезного времяпрепровождения, так что собирайте вещи, и бегом на первое задание. Оно, сразу скажу, не из легких (на первых порах), но сослужит добрую службу в качестве тренировки. Сопровождать вас будет Бруно, он-то и предложит помощь в отстреле убийц. Соглашаться или нет — вам решать. По крайней мере, хотя бы сначала не слишком надейтесь на свои собственные силы. Перед выходом подберите со стола конверт и запасную обойму, затем спускайтесь вниз по лестнице в коридор. Кстати, подберите на дальнем конце балкона еще одно письмо. Уже на улице подойдите к окну, сразу над ним небольшой крюк, к которому можно позже прицепить ремень (не для того, чтобы повеситься... просто так вы попадете вовнутрь). Пробравшись в подвал, подберите на шкафчике еще одно письмо и спускайтесь еще ниже в зал 12; там проследите, чтобы оба окна были открыты. Настало время попрактиковаться с огнестрельным оружием и пострелять ребят, пытающихся пробраться в комнату. В качестве укрытия используйте перевернутую мебель, за ней легче всего спрятаться. Перед тем как покинуть поле боя, заберите из-под стола папку и несколько обойм. Выход — за голубыми двустворчатыми дверями.

Часть вторая

Как вам разговор о мартышках? Надеюсь, не зацепило за живое... если да, то постарайтесь убрать парня насколько можно тише, чтобы его коллеги не подняли лишнего шума и не стали такими же холодными и неподвижными... пока. Дело все в том, что противные враги договорились с компьютером и внезапно научились стрелять сквозь заборы и двери, а вот вам как-то не повезло с этим. Перебив охрану отеля, зайдите внутрь через изрядно проржавевшие голубые двери и поговорите с мужчиной, который стоит рядом с девушкой в платье цвета неба. Сразу за ними будет дверь. Откройте ее фомкой и, прокравшись в комнату, прихватите досье с полки. Продолжайте двигаться вперед и найдите комнату номер 101, где будет письмо под кроватью; в 103 номере — бронежилет.

После укрепления своего тела двигайтесь мимо туалета, девушки и поднимайтесь вверх по лестнице, где услышите очередной разговор. Убив парня в красной куртке, зайдите в номер 203 за очередной порцией брони, и в 204 — за письмом. Настало время делать ноги отсюда, но сначала переберитесь через ограждения балкона и спрыгните на небольшой приступок, откуда должно получиться пробраться через окно в комнату. Наградой вам послужит небольшой чемоданчик. Теперь зайдите в патио и подберите очередной конверт на баре. Что же это за сумасшедшие почтальоны, разбрасывающие по домам письма?

Чтобы проникнуть во двор, вам придется убрать троих добрых молодцев: сначала снайперской винтовкой того, что с миниганом, а потом оставшихся обычным способом. Вход в здание свободен. Не преминьте воспользоваться им, пока не набежали очередные защитники, тем более что вас ждут новые пачки писем (наверное, от восторженных поклонников) и папки на столах. В зале с толпой народа прихватите досье, что лежит у человека в голубой рубашке, а у самого выхода будет хорошо охраняемый чемоданчик на машинке для льда. Продолжайте двигаться по коридору и отстреливать охранников, остановиться можно у заборчика, огораживающего растение, чтобы подобрать папку и чемодан, который спрятан в тележке для багажа. Теперь покидайте зал через приоткрытую дверь и трижды поговорите с девушкой в малиновом. Ваша задача — подбить ее на нехорошее дело: отвлечь парочку охранников и завладеть папочкой.

Попав в лифтовой отсек, поверните на перекрестке направо (слева, если получится, возьмете бронежилет) и встретьтесь с господином Бруно. Вот здесь начнется заварушка почище бойни у входа: вы должны будете успеть перестрелять всех бандитов, пока они не добрались до заложников; в интересах скорости используйте максимально часто снайперскую винтовку, и победа будет за вами. У окна прочитайте записку и сфотографируйте книжку при помощи солнечных очков (если это не получается прямо сейчас, попробуйте вернуться чуть позже). Затем как можно быстрее возвращайтесь к лифтам и обезвредьте бомбу на дверях. Это еще не все. Бегите по коридору, попутно дырявя всех встречных, и попытайтесь успеть к бомбе в зале совещаний. Если в вас вдруг проснется желание вершить правосудие, поверните за угол и расстреляйте двух уголовников, которые издеваются над беззащитным мирным гражданином.

Теперь проверьте территорию между лифтом и багажной тележкой: там налаживают очередной взрывной механизм парочка типов, неприятных настолько, что курок нажимается без капли сожаления. Слышите крики? Это четверка бандитов нашла себе жертву и вот-вот порежет ее на куски. Почему бы и не помочь бедняге, тем более что вероятность нападения на вас после убийства заложника почти стопроцентная. Только долго не возитесь — за телефонной будкой есть еще один будильник с динамитом вместо звонка. Осталось найти и спасти еще нескольких заложников. Один из них — в центральном холле, а остальные попрятались по номерам на втором этаже.

Часть третья

Новый уровень — новые проблемы, скрывающиеся под личиной толпы бандитов, которые ринутся на вас изо всех щелей темного двора. Конечно, бой с ними — дело не минутное, поэтому детали опущу и перейду к главному: в дальнем углу двора на скамеечке лежит папка, возьмите ее и двигайтесь направо, где есть вероятность натолкнуться на пяток охранников. В красную дверь войти не получится, так что огибайте здание и у пальмы прослушайте очередной разговор об обезьянах. В здание войти можно только в одном месте — у голубой колонны, воспользовавшись лестницей. Сразу поворачивайте направо, проходите через комнату с ковром и снова поворачивайте направо. Через пару минут вы окажетесь на деревянном бал-

коне, где в кадке найдете нужное письмо. Второе спрятано под голубыми телефонами (такое ощущение, что все важные предметы связаны как-то с голубым цветом...). Продолжайте обход здания. В соседней комнате на полу валяется кем-то брошенная папка — она последняя в списке, поэтому выходите наружу. Ошибся, не последняя была та папка: у выхода подберите письмо, а в соседнем патио — досье. Попасть туда можно, перебравшись через мост.

Как только окажетесь на улице, бегите по небольшому склону к тому месту, где был парень — «друг обезьян». Добежав до угла, поверните и пересеките небольшой мостик, там неподалеку несколько бандитов стерегут чемоданчик. Если стерегут — значит, он ценный, если ценный — стоит отобрать и проверить. Миновав парочку проходных дворов, войдите в большой дом через голубые двери (а какие они могли еще быть?) и разберитесь с хозяевами, которые почему-то оказались дома. Если все пройдет удачно, вас не только чаем напоят и ватрушками накормят, но и выдадут бронежилет, папку и чемодан с деньгами. Поблагодарите добрых человеков и направляйтесь в сторону балкона, где можно устроить превосходное снайперское гнездо. Жертвы внизу прогуливаются и молча ждут своей смерти. Покончив с ними, возвращайтесь на улицу и шагайте к магазину, там подберите защиту и ныряйте в воду. Канал не очень длинный, но ботинки точно промочите. В самом конце нырните и плывите направо опять-таки до конца. А там сделайте фотографии и разживитесь оброненной кем-то упаковкой патронов. Теперь у вас получится перебраться через разрушенный мост. С тугим парнем придется поговорить три раза подряд или пристрелить сразу — без разницы.

Часть четвертая

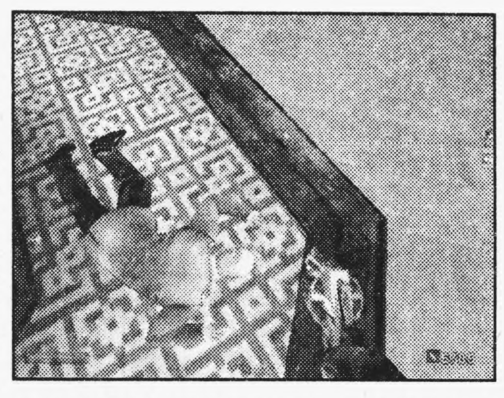
Начинаете вы на краю какого-то большого поля. Чтобы максимально сохранить здоровье и патроны, попробуйте отстреливать бегающего врага еще издалека, используя оптический прицел (патроны в соседней палатке). Чтобы посеять среди противника панику, попадите пару раз в бензобак машины. «Бада бум» обеспечен, кто его точно не заметит, так это разлетающиеся во все стороны руки и ноги рядом стоящих человечков. Обыщите лагерь и в одной из палаток обязательно найдите письмо, которое оберегает солдат на машине. Пристрелите его и приготовьтесь к серьезному испытанию — переходу через минное поле. Дай вам Бог удачи и очков с миноискателем. Если последних не нашлось, аккуратно прокрадитесь по левому краю поля. В конце концов, вы доберетесь до огнетушителя, обоймы патронов и дипломата.

Видите впереди красивый дворец? Так вот, через ворота вам пройти никто не даст, но через канализацию попробовать можно. Для этого ныряйте солдатиком в колодец и плывите по каналу вперед до первого охранника с автоматом. Не забудьте подобрать письмецо в конверте на дне бассейна. Как раз в это время к вам спустится крендель с пистолетами, не прозевайте прихода... Покончив с ним, поднимайтесь вверх по лестнице и тихонько прокрадитесь по правому коридору. Покрошив охранников, подберите оброненный портфель и возвращайтесь назад — путь на склад открыт. Внимательно осмотрите ящики и подберите папочку, затем выходите на улицу в раскрытые объятия совсем не друзей, но тоже вас жадно ждущих. Цель — закрытая дверь, легко взламывающаяся фомкой. Насладившись сокровищами кладовой, возвращайтесь назад и прослушайте разговор двух охранников. Разберитесь с выжившим в схватке, а потом подберите конвертик под деревом. Теперь ничего не остается, кроме как выходить за ворота к машине. Кстати, рядом с ней портфель, видимо, владельца.

Если душа требует замочить еще парочку солдат-дебилов и прочитать письмишко из дома, поднимайтесь по лестнице — там вас все уже ждет. Подготовленное и настороженное. Спустя парочку коридоров и балконов вы найдете свой конец в хорошем смысле этого слова — получите командировку в Берлин. Наверное, заслужили...

Ночной Берлин

Часть первая



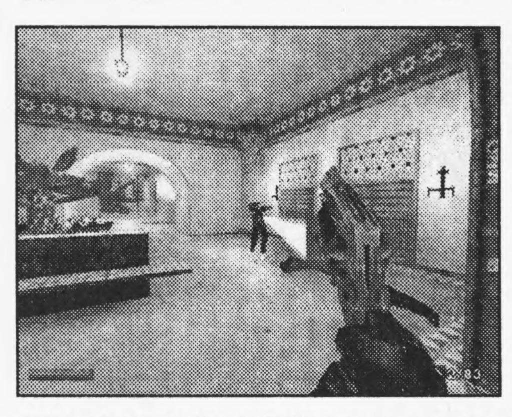
В Берлине вы должны найти своего связного, он прогуливается по улице и одет в коричневую куртку. После короткого разговора, не привлекая лишнего внимания, идите к телефонам и подберите там папку. Затем войдите в дом, у которого стоит женщина. Позвоните в 205 комнату и поднимайтесь на лифте на следующий этаж. Подойдите к двери и постучите; если никто не отвечает — не беда, поднимите застрявшее под ней письмо и выходите на свежий воздух. Очередная встреча состоится у бара. Когда все закончится, бегите к большим воротам и поговорите с охранником, попутно прихватив с собой письмо со шкафа. Попробуйте прокрасться в подсобку и подслушать разговор двух охранников. Если все пройдет удачно, они распрощаются и пойдут в разные стороны — вот тогда их и расстреляете. Следите за дверями гаража, оттуда может выбежать патруль из четырех человек — не самое приятное событие. Если этого не произошло, а такое бывает, то сделайте вот как: подойдите к левой стороне и сбейте (отстрелите) замок, а потом спускайтесь вниз. Пройдите немного по коридору вперед, пока в самом конце не наткнетесь на лестницу, по которой надо подняться на поверхность к очередной проблеме. Чтобы урегулировать вопрос с охранником и сиреной, надо удалить один из компонентов вопроса, например, охранника, и так, чтобы он не успел нажать кнопку. И постарайтесь не оставлять тело на виду камер наблюдения — тоже чревато разными гадостями. Теперь, когда проход свободен, открывайте ворота большим рычагом.

Миновав гаражи, вы попадете на улицу, по которой придется идти довольно долго, пока не найдете ворота. Заходите в будку охранника и подберите письмо (чужие письма читать аморально!) и коробку с патронами. Главное — вовремя вырубить сигнализацию, чтобы все охранники города не съехались попробовать свежей девичьей крови. Перезарядите оружие и приготовьтесь к отстрелу солдат на башне с прожекторами — увлекательнейшее занятие, они там как в тире, только отстреливаются иногда. Но, я думаю, вы разберетесь со всем этим.

Часть вторая

В зале снимите записку с левой стены и выходите во двор, где придется разобраться с охранниками и отобрать у них очень важное письмо, лежащее под камерой. В следующем зале вы увидите патруль и комнату охранника слева. План действий таков: первым умрет человек за стеклом, его надо расстрелять до того, как он включит сигнализацию; во вторую очередь погибнут прибежавшие на помощь товарищи охранника. Остерегайтесь камер наблюдения и старайтесь стрелять не на виду у честного народа, а прячась за кадками, лавками и т.д. В офисе вас ждет подарок от фирмы — хороший бронежилет, почти новый. Второй приз запрятан на втором этаже складского помещения. Конечно, вам помешают его забрать просто так, посему готовьте дробовики и пистолеты, все-таки армор и пленка дорогого стоят. Делать ноги лучше через двустворчатую дверь.

Во дворе с грузовиком вскройте единственные запертые ворота и, запрыгнув на ящики, проникните в здание через окно. Об охране не стоит даже упоминать — и так все ясно. После битвы внимательно осмотрите бочки с топливом, может, найдете чего-нибудь такое эдакое. На улице, приняв во внимание камеры, подстрелите



двух охранников и забегайте через двойные двери в следующий дом. Спускайтесь быстро по лестнице и выходите к погрузочной платформе. Советую выбираться через туалетное окно — есть вероятность получения брони и патронов. Выходите через левую дверь, тогда попадете в солдатскую столовую, где придется взобраться на второй этаж и пройти в двойные двери.

Чтобы не вступать в драку с большим патрулем, обойдите двор кругом и прокрадитесь мимо трех охранников. Не забудьте подобрать письмо на стойке. После этого следуйте в библиотеку — туда можно попасть через большую комнату — и снимите с книжки копию при помощи очков. Вторая книжка — в соседней комнате. На этом почти все, осталось на втором этаже подобрать зажигалку (если еще не обзавелись подобной). Как только вы соберете все необходимые объекты миссии, выходите на улицу и попробуйте найти связного, которому придется отдать зажигалку. После разговора возвращайтесь ко входу и зайдите через большие ворота в подвальное помещение. Осталось внимательно осмотреть полку.

Часть третья

В самом начале пути вам придется аккуратно проскользнуть между колоннами и не попасться на глаза охранникам или в радиус действия камеры, а то в течение всего пути на вас будут охотиться. У стола сфотографируйте книжку, которую читает девушка, и подберите бронежилет. А теперь настало время пробежать по всем офисам и собрать нужные материалы. В первом кабинете подберите досье, а во втором переговорите с ученым. Профессор навешает лапши вам на уши, а если вдруг покажется, что он собирается включить сигнализацию, — стреляйте. Затем перебегайте в следующую часть здания, у кладовой подстрелите двух охранников и заберите письмо. Больше здесь делать нечего. Спускайтесь в холл, откуда пришли, заходите в последний кабинет и снимите предмет на столе. А теперь переходите в другой зал через металлическую дверь, чтобы воспользоваться безопасным лифтом, ведущим к следующему письму. И проследите за охранником, что ходит по платформе: если его убить, камера обязательно заметит тело и поднимет тревогу, поэтому лучшим будет пройти мимо и не задираться.

Когда минуете длиннющий коридор и подниметесь по лестнице, увидите комнату со стеклянной стеной. Здесь, скорее всего, произойдет небольшая заварушка с участием двух охранников и ученого; в целом — ничего особенного, но времени потратите много, и все из-за камер наблюдения. Когда закончите разговаривать, выходите в кафетерий и идите вдоль балкона, пока не наткнетесь на дверь со знаком радиоактивности. Внутри вас ожидает дипломат. Осталось навестить лабораторию, которая находится под охраной солдат. Поспрашивайте, как их здоровье и нормально ли они себя чувствуют после долгой службы, а потом свободно пройдите в помещение и подберите папочку у стены и бронежилет на полке. Теперь возвращайтесь назад к балкону и поднимите в правом офисе папочку. В следующей лаборатории обратите внимание: на лавке должно лежать письмо, а чуть поодаль — Шенкер. Стоит вам подойти к нему, как со всех сторон, как тараканы, повылазят солдаты и начнут грубо приставать к вам. Отмахиваться от них лучше АК или чем-нибудь не менее крутым. Еще раз поговорите с Шенкером и шагайте к выходу, обозначенному серым цветом.

Неожиданное кружение

Часть первая

Как только закончится заставка, берите в руки что-нибудь убойно большое и мощное, потом выходите в дверь и поворачивайте налево. В первом кабинете подберите досье, а в ванной комнате — письмо и армор. Теперь двигайтесь к следующему залу и поговорите с незнакомцем.

Часть вторая

Заходите в конференц-зал и подберите папку, после чего как можно скорее спускайтесь по лестнице и хватайте оружие. На безрыбье и это сойдет, хотя бы на пару минут боя. Закончив разборку, подберите чемоданчик и досье у разрушенной двери. Там вас тоже ждут, поэтому скорее двигайтесь вперед к кабинетам, где придется найти небольшую папку. А сейчас — внимание. Когда вы приблизитесь к охраннику, засеките его, но пока не стреляйте; стоит подлететь поближе, как все уладится само собой. Проблема в пролетающих рядом соседях — по мере возможности отстреливайте их. Главное — беречь патроны, они еще на земле понадобятся.

Прогулка по Гамбургу

Часть первая

Переговорите с девушкой, которая стоит перед вами, а потом аккуратно прокрадитесь вдоль стенки. Надо попасть в окно дома, где спрятан армор; он, в принципе, нескоро понадобится, больше для морального удовлетворения. Теперь пройдите вдоль столов и найдите парочку — молодую девушку и огромного парня. Убивать их не стоит, просто побеседуйте, а после сходите попудрить носик в женскую уборную (заодно возьмите досье). Осталось найти письмо: если пройти мимо телефонов и подняться по спиральной лестнице — увидите его на столике. Возвращайтесь к той же парочке, но сейчас вам нужна вторая дверь, которая за мужчиной; в коридоре поговорите с мужиком в зеленой рубашке и возвращайтесь в туалет.

Часть вторая

Выйдя, поворачивайте налево и отбейте беззащитного гражданского у парочки громил. Покажите, кто сейчас правит миром и у кого сила, потом идите направо и подберите пузырек с духами у телефона-автомата, он пригодится чуть позже. Ну а сейчас спускайтесь в кладовую выяснить отношения с пятью солдатами, снять копию с книжки и забрать досье. Когда будете выходить из подвала, постарайтесь увернуться от быстро приближающейся тележки — она все-таки тяжелее вас и может нанести значительный ущерб. Поднявшись по лестнице, зайдите в левую дверь и найдите письмо в столе, затем переходите в соседнюю дверь, похоже, на кухню... Выпросите у подбежавших поваров разрешение помыть посуду, заодно прихватите из раковины письмецо. Перебирайтесь на следующий склад, через него — в бар, где лежат досье, чемоданчик и бронежилет. После выбирайтесь на аллею, как пристало настоящему шпиону, через окошко. Пошарив по карманам убитого агента, вытащите коробку патронов. Тратить их прямо сейчас не стоит, потому что народу на шум сбежится немерено, будут бегать, пулять в вас, надоедать всякими гнусностями, так что терпите. Тихо-тихо ползите по докам в сторону баржи, и миссия закончится благополучно.

Важное дело

Часть первая

Двигайтесь вдоль ворот и избегайте нежелательных встреч с солдатами — просто слушайте разговоры, может, враг и выдаст секретную информацию... Прорвавшись через ворота при помощи отмычки, прокрадитесь в офис и заберите ценное письмо

со стола. На аллее покрутите большое колесо и приготовьтесь отразить атаку подбежавших солдат. Теперь можно попасть в здание, где спрятана папка с ценными документами. В зале с непонятными механизмами, ручками и вентилями насобирайте несколько записок со стен, а в распределительном щитке будет конверт с письмом. Затем возвращайтесь на средний этаж и выходите через голубые двери к бассейну, где надо подобрать большой вентиль и приделать его к генератору. Ищите Гудмана.

Часть вторая

Придя в комнату с трубой и камерой, сразу возьмите письмо на коробке и приготовьтесь к горячей встрече с патрулем. Прятаться от них лучше всего за коробками и архитектурными излишествами, например, за колоннами. Чтобы одним махом избавиться от половины полицейских, вскарабкайтесь под потолок и скиньте пару ящиков им на голову, а потом выбирайтесь через окно. От вас требуется выполнить четыре поручения: первое — обезвредить бомбу на цистерне с бензином, об остальных чуть позже. Побродите по огромному складу и попытайтесь найти офис менеджера, где лежит письмо. Где-то рядом, за желтым коридором, расположен второй объект, третий же — в соседней комнате. Чтобы найти четвертый предмет, вернитесь по коридору и внимательно осмотрите бочки со взрывчатым веществом: к ним прикреплен последний заряд. После активации быстро прыгайте на баржу, на ходу хватайте конверт и прорывайтесь с боем на начало уровня.

Часть третья

Слева от вас лежит неприметный конверт, хватайте его и бегите вверх по лестнице в офис, где надо будет проверить полки на предмет наличия ценных предметов, а именно папки и письма. Пройдите через дверь с надписью «выход» и залетите на платформу при помощи крюка; оттуда легче всего пробраться в окно. Теперь приготовьтесь к долгому путешествию по запутанным и хорошо охраняемым коридорам. В конце концов вы окажетесь во дворе, где вас ждет лодка, запрыгнуть на которую можно с поворачивающегося крана.

Часть четвертая

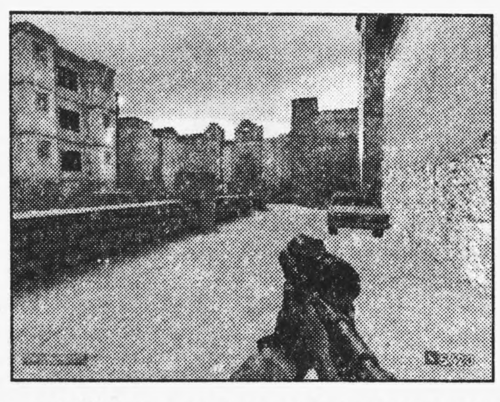
После жестокой расправы над патрулем сфотографируйте голубой контейнер в углу комнаты, а потом выходите через ворота на улицу. У тел охранников, так безвременно ушедших в мир иной, подберите письмо и патроны, они им больше не нужны. Заодно сфотографируйте желтый контейнер у ящиков. В сотне метров отсюда — идти можно только одним путем — спрятана третья цель. Ищите красный контейнер под навесом; чуть выше от него приделана красная кнопка лифта — он доставит вас к последнему, зеленому контейнеру.

Часть пятая

Перед тем как выйти из комнаты, поднимите с пола зажигалку, она — необходимый предмет для окончания задания. Взломав замок, вы подвергнете себя риску быть взорванным вместе с двигателями, поэтому постарайтесь не высовываться, пока пламя не стихнет, а потом поверните налево и ныряйте в канализационный люк. Подберите письмо и, предварительно вдохнув свежего воздуха, патроны и конверт. Теперь возвращайтесь назад и обойдите те места, куда еще не заглядывали. Плавать еще предстоит не раз, буквально через несколько метров придется нырнуть и под водой перебраться в соседнюю секцию. Там включите электричество и выберитесь на сухую поверхность, заодно разживетесь глушителем и пистолетом. В конце коридора нужно будет сбить (выстрелом) вентиль, чтобы вода подняла вас на самый верх, откуда уже недалеко до сломанной лестницы. Подберите папку в конференц-зале и проследуйте в радиорубку для получения следующего задания.

Погружение

Часть первая



Когда попадете на балкон, сбейте замки на двери, чтобы попасть на склад. Естественно, вам будут усердно мешать, но к этому времени у вас должно быть достаточно оружия для отражения атаки. Через склад вам надо пройти в дом, где осмотреть комнаты: в одной из них спрятано письмо под кроватью и армор. Особенно будьте внимательны с 207 номером. А в соседней комнате уделите чуть-чуть времени стулу у огня — там кое-что припрятано от посторонних глаз. Выбираться лучше всего из окна того же 207 номера, только сперва снимите снайперов на противоположной стороне.

Часть вторая

Забравшись в дом, опять-таки через окно, снимите охрану на чердаке и постарайтесь бесшумно залезть в вентиляционные шахты. В самом низу один особо глазастый враг заметит вас, поэтому отползайте назад и дайте им выпустить все обоймы в пустую трубу, а потом покажите, на что способны в качестве стрелка. В небольшой хижине снимите записку со стены. Затем по водосточным желобам перемещайтесь к водонапорной башне. В кухне подберите конверт с плиты и на лифте поднимайтесь наверх, где в комнате лежат папка и армор.

Часть третья

В большом здании, куда можно попасть через дырку в обломках, подберите лодочное расписание и попробуйте найти складское помещение, где нужно снять на камеру пару ящиков. Активно мешать будут разные монстры, от назойливого внимания, которых избавиться крайне сложно. В соседнем зале возьмите пленку с полки, а потом через дыру от взрыва переползайте в другое помещение. Тут без сыворотки от яда не обойтись, поэтому как можно скорее возьмите ее со стола на кухне.

Рядом с капитанской каютой на лестнице вы найдете чемоданчик, а внутри письмо и страничку из корабельного дневника, осталось самое сложно — вернуться назад живым.

Влиятельный человек

Часть первая

На этом уровне без умения осторожно красться и прятаться в любой тени вообще делать нечего, убьют в момент — задавят массой. Тем более что трогать никого нельзя. Для начала возьмите на столе конверт и послушайте парочку смешных разговоров, затем тихо-тихо выходите в коридор и перемещайтесь в соседний офис, где о чем-то беседует парочка профессоров. Попытайтесь завладеть папкой, которая лежит в противоположном углу, да так, чтобы шуму не поднимать. Теперь переходите в офис менеджера по имени Барон; когда хозяин покинет рабочее место, быстро возьмите два конверта и подожгите мусор в корзине. Стоит охраннику прибежать на запах, воспользуйтесь ситуацией и пройдите в охранную будку, где нужно опустить рубильник.

Когда система охраны выключится, возвращайтесь в офис Барона, закройте дверь и подергайте держатель ручек на столе. Откроется секретная дверь, через которую можно попасть в соседний офис. В нем только нажмите кнопку, а потом дви-

гайтесь дальше. В последнем кабинете, после непродолжительного разговора, опустите рубильник на щитке. В следующей комнате потрогайте радио, стоящее на столе, и подберите отлетевшую от него пленку, после чего выходите в стеклянную дверь. Там вам осталось использовать коробочку управления чем-то и закрыть все двери, которые ранее были открыты. Возвращайтесь к Гудману.

Часть вторая

Подождите, пока Гудман не начнет стрелять, в одиночку не стоит начинать заварушку. Лучше опустите мост и выманите механическую собаку, потому что вам надо подобрать письмо у конуры, а потом выбираться через ворота, к концу дороги. На подъеме, как бы вы ни торопились, постарайтесь убить двух охранников до того, как они включат сигнализацию. Когда шум боя стихнет, войдите в офис и сфотографируйте первую книгу учета. Затем возвращайтесь в комнату с огнем и выходите через серую дверь; она хорошо закрыта, но не стреляйте в замок, просто вскройте. У тела второго охранника подберите письмо и сфотографируйте вторую книгу.

В гараже быстро отстрелите голову охраннику, откройте левую дверь и выходите во двор. Задерживаться здесь не стоит, пройдите в деревянные ворота и прихватите конверт со стола. В комнате с красной дверью подождите, пока охранник подойдет поближе, и размажьте его чем-нибудь мощным. Внутри офиса вам выдадут армор и третью книжку.

Часть третья

Когда выйдете в гараж, откройте дверцу машины: на переднем сиденье — письмо, а в багажнике — чемоданчик. Теперь возвращайтесь ко входу в усадьбу и идите налево к мусорным бакам. Откройте один из них и возьмите письмо. Настало время войти в дом с парадного входа. Позвоните в колокольчик и сообщите дворецкому, что вы из журнала пришли взять интервью. В поисках славы раскалываются и не такие...

Нарушитель спокойствия

Часть первая

Для выполнения этого задания вам не понадобятся большие ружья, лучше возьмите пистолет с глушителем. На стройке подойдите к сваленной куче деревяшек и послушайте разговор, но не пропустите охранника. В строительном вагончике снимите копии с документов и подберите письмо. Затем спускайтесь по лестнице вниз и у ящиков, где расположен подъемник, найдите запечатанный конверт. За гаражными дверями вам светит заполучить СМГ, главное — быстро убить владельца. Теперь возвращайтесь назад и проходите в офисы через серую дверь. В одном из них заберите конверт и микрофильм.

Часть вторая

Настало время сразиться с одним из самых слабеньких боссов. Инге — девушка крепкая и отчасти пуленепробиваемая, поэтому даже и не пытайтесь повредить ее. Победить при таком раскладе сложно, но шанс есть. Чтобы увеличить его, нажмите красную кнопку и попробуйте «наэлектризовать» напирающего противника. Операцию сию проделайте несколько раз, и враг будет валяться у ваших ног уже не в том состоянии, чтобы просить пощады.

Часть третья

Не привлекая внимания охранников, заберите конверт с постамента, который перед вами, а потом идите через решетку в другую комнату. Еще одно письмо лежит у коробки с завтраком, завтрак — чужой, поэтому за ним внимательно следят... примите к сведению. Если подняться вверх по лестнице, вы встретитесь не только с охраной, но и с жизненно важной папкой.

В гараже снимите фотокопию с документов, которые разбросаны на столе, потом выбегайте на улицу и приготовьтесь к бою. Настало время активно поработать «кошкой». Внимательно ищите места, куда ее можно прицепить. Перед балконом обязательно возьмите письмо и бронежилет. А когда попадете на сам балкон, долго там не задерживайтесь — прыгайте на коробки и делайте скорее ноги. Бежать надо к крану.

Часть четвертая

Для начала уложите всех солдат в коридоре, а потом, отыскав микрофильм у ящиков, забегайте на лестницу, что между двумя зданиями. Таким образом, вы окажетесь на огромном поле, где должны выстрелить в красные бочки, как просил Гудман. Когда зайдете в двойные двери, поворачивайте налево, забирайте папку и обязательно нажмите большую красную кнопку. Перед тем как вернуться на летное поле, зайдите в бассейн подобрать письмо. Дальше путь ваш лежит через вентиляцию; пробегав по ней достаточно времени, выходите к лифтам и спускайтесь по лестнице вниз. Не пугайтесь, если навстречу поедет кабина лифта, просто используйте люк в крыше. Потом, если доберетесь живым, подберите чемоданчик у лавки и направляйтесь к башне.

Часть пятая

В этой миссии вам придется найти восемь предметов. Вся беда в том, что разложены они по уровню рандомайзом, и перечислить все расположения практически невозможно. Поэтому постарайтесь разыскать их самостоятельно, а пока выходите из офиса и поворачивайте в зале налево — там письмо лежит на столе, а папка чуть дальше — между двумя камерами в соседней комнате. Потом передвигайтесь по коридору прямо: за второй дверью в офисе лежит вторая папка. Когда охранник пройдет, спускайтесь вниз по лестнице и за столом возьмите портфель. Нужное досье же находится в женской комнате на столике. Продолжайте идти по коридору, пока не встретите парня из секьюрити и не отберете у него микрофильм. Чтобы попасть в лифт, вам надо применить взломщик кода, который еще предстоит найти (он все время лежит в разных местах).

Часть шестая

На этот раз все, что потребуется, — отстреливать головы плохим парням так, чтобы это безобразие не засекли камеры и не подняли тревогу сослуживцы невинно убиенных. Сделать это довольно сложно, но нужно. Таким образом, доползите до офиса и конфискуйте микрофильм, письмо и чемодан, опять-таки очень тихо и аккуратно. В конце коридора вы найдете большой кабинет, где лежат досье и папка. Теперь поднимайтесь на самый верхний этаж и разыщите офис господина Барона, с которым вы раньше уже встречались. Как вскрыть секретку: подвиньте картину, взломайте код дешифратором и приготовьтесь бегать по комнате в специальных очках, улавливающих свет лазера. В качестве награды за проделанную работу вам разрешат почитать письмо и снять копию с книжки.

Попытка спасения

Часть первая

В самом начале надо всерьез опасаться кондуктора — билета пока еще не купили, а высаживаться нельзя, поэтому прячьтесь при его появлении и не высовывай-

тесь. Короткими перебежками проникните на склад и возьмите с полки папку. Потом переходите в купе кондуктора, где надо забрать список пассажиров, он чуть позже пригодится. А в следующем вагоне попробуйте отнять у двух громил чемоданчик и билеты. Теперь свободно ходите по вагонам и ни на кого не обращайте внимания. Разыщите своего агента — он даст полезную информацию о машинисте поезда. Сразу после этого поезд наводнится врагами, поэтому осторожно переходите в багажный отдел и найдите там последнее письмо.

Часть вторая

Сбежав от ребят с пулеметами, углубляйтесь в туннель и не забудьте подобрать письмо на голубых ящиках. Сейчас постарайтесь избегать прямых столкновений — лучше медленно красться, но доползти целым. На складе вы найдете не только армор, но и микрофильм на одной из полок. Настало время покататься на мотоцикле — занятие, в принципе, забавное и не утомительное. В конце маршрута подберите очередной бронежилет и досье. На этом неприятности, конечно, не заканчиваются — через секунду на вас нападет вертолет, и отбиться от него можно при помощи АК. Зато у смотровой вышки вы обзаведетесь патронами, дешифратором, армором и ракетницей.

Часть третья

На данном участке пути ведите себя крайне осторожно и тихо. В самом конце дороги подберите микрофильм и армор, потом активируйте панель, чтобы открыть большую железную дверь. Одна из дверей будет закрыта особым замком, здесь без зажигалки работать не получится, так что если вы не нашли ее раньше — возвращайтесь. В новой комнате убейте охранника, заберите пропуск в лабораторию и выключите сигнализацию. В секретной лаборатории (теперь туда доступ открыт) снимите копию с чертежей и как можно скорее убегайте через кухни. По пути зайдите в женский туалет и захватите тапочки, которые позволят ходить практически бесшумно мимо охранников. Дальше — сложнее: найдите дешифратор и вскройте большую дверь; за ней прячется Шенкер. После короткого разговора входите в правую дверь и направляйтесь в электролабораторию. В ней запросто можно получить нехилый удар током, поэтому остерегайтесь оголенных проводов и трансформаторов.

Беда в тропиках

Часть первая

Оказавшись на местности, перебейте охранников и выходите через двойные двери к мосту, пересечь который придется под зорким оком камеры наблюдения. Если у вас нет в запасе дешифратора, обязательно найдите, потому что на этом задании все двери будут закрыты, а просто взламывать их не получится. В одном из офисов разбейте радио и подберите папку с документами; рядом находится кабинет охраны, так что лишнего шума не создавайте — целее будете.

Когда вы найдете конверт, выходите через большие двери и бегите к лифту. Приготовьтесь к серьезной перестрелке: вам навстречу поедет лифт, полный врагов, тут без автоматического оружия не прожить и десяти секунд. На последнем этаже выбирайтесь из камеры и заходите в стеклянный офис, там надо снять копию с бумаг.

Часть вторая

Подождите, пока охранник не подойдет поближе, и только тогда снимите его снайперской винтовкой, иначе патронов потратите уйму. Вообще, рекомендую почаще использовать винтовку, ею легче управляться в джунглях (помните фильм «Снайпер»?). Итак, идите по правой дорожке вглубь леса, пока не наткнетесь на

письмо. Чуть поодаль будет сторожевая башня. На деревянном мосту будьте крайне осторожны: как только услышите треск ломающегося дерева — прыгайте. В древнем храме, не боясь осквернить святыни, убейте двух солдат, поднимите чемоданчик и сразу переключайтесь на тяжелое оружие — грядет буря. Ее переждать не получится, поэтому бросайтесь в самое пекло боя и — удачи вам. Потом можете отдохнуть в спальне, где, кстати, лежит нужное письмо. В самом конце используйте «кошку» для подъема.

Часть третья

Как только спрыгнете с трубы в воду, сохранитесь, потому что все остальное действо жестко лимитировано, и не факт, что вы успеете с первой попытки. По бассейну перемещайтесь крайне быстро, пока ракета не взлетела. Подберите в воде письмо и поднимайтесь по лестнице наверх, где вас ждут восемь замков. Не самая легкая задача... Как только вы закончите с этим, поднимайтесь на платформу и встретьтесь с целым десятком разъяренных солдат — ко всему прочему, еще и хорошо вооруженных. Перед тем как завершить уровень, найдите на складе декодер и армор, они скоро понадобятся.

Часть четвертая

Предупреждение! Если хоть раз на этом уровне сработает сигнализация — игра закончится не в вашу пользу. Поэтому крайне рекомендуется использовать только бесшумное оружие и только его. Когда будете встречать ученых на своем пути, постарайтесь выносить их без шума и пыли, покуда они не разбежались по всему уровню и не подняли тревогу. И в самом конце, перед убийством астронавта, соберите все необходимые предметы, такие как патроны, броню и т.д., иначе потом не будет времени.

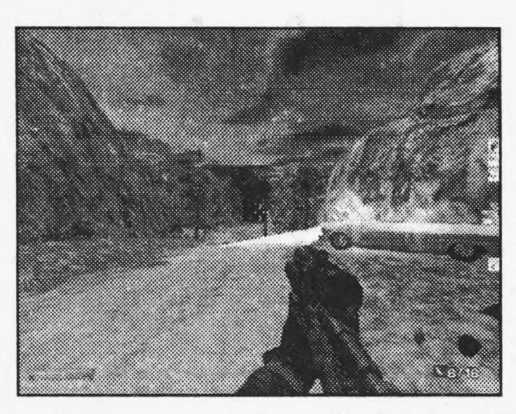
Орбита Земли

Часть первая

Не бойтесь встретить кого-нибудь на корабле — солдаты появятся сразу после нахождения первого оружия. Так что спокойно одевайте костюм астронавта и отправляйтесь на экскурсию. Попав на палубу розового цвета, найдите пропуск и чемоданчик. А у лифта лежит на телефоне важная папка; забирайте ее и направляйтесь в исследовательский центр, он этажом выше. В левом отсеке лаборатории подберите микрофильм и дешифратор. Вообще, у вас немало времени уйдет на беготню по многочисленным отсекам корабля со смешными названиями. В конце концов вы подвергнетесь метеоритной атаке из космоса, так что берите руки в ноги и как можно скорее (на все про все есть секунд двадцать), перебегайте на другую сторону корабля.

Часть вторая

Выходите в ворота и следуйте по наклону вниз, пока не найдете выход к спасательным шлюпкам. Перед отправкой обязательно сбегайте в лабораторию и найдите там антидот. Конечно, в шахте лифта без приключений не обойдется, поэтому приготовьтесь спрыгивать с площадки на вспомогательные лестницы и уже вручную подниматься наверх.



Интрига

Часть первая

У спуска вниз поверните налево и идите к бочкам, где-то там запрятано письмо. Как только найдете его, убейте двух охранников и направляйтесь к отелю. У самого входа лежит чемодан — берите, тоже пригодится в деле. Внутри здания перебейте охрану и выходите на балкон, там в мусорном баке есть письмо для вас. Теперь возвращайтесь на улицу и идите по второй дороге.

Часть вторая

На большом дворе подойдите к главному входу и поверните направо. Здесь все перекрыто, поэтому заходите под арку и прослушайте довольно смешную беседу. Теперь будем пробиваться в здание. Ныряйте в холоднющую воду и плывите до самого конца (смотрите не замерзните насмерть, выползайте погреться хотя бы изредка), там отстрелите замок и выбегайте на снежную тропинку. Скоро согреетесь — охрана уже знает о вашем прибытии и движется в полной боевой готовности.

Часть третья

Настало время покататься на снегоходе — в принципе, это тот же самый мотоцикл, только заносит сильнее. У моста обязательно остановитесь и перебейте охрану, потому что проехать просто так вам не дадут; затем на большой скорости заезжайте в туннель. Внутри следите за охранниками, их тут столько, что хватило бы на два с лишним уровня, а боеприпасов кот наплакал. Ваша цель — лодка, на которой можно уплыть по каналу, только осторожнее со снайперами на крышах.

Неукротимая Кейт Арчер

Часть первая

Начнете вы в неком машинном отделении. Подбирайте письмо и идите в первую комнату; так вы попадете в ванную, где лежит второе письмо. В зале со столом поднимайтесь вверх по лестнице на самый верх. Уже на крыше протиснитесь в дырку, и окажетесь в комнате с непонятными ящиками. Где-то рядом лежат папка и чемоданчик, нужные для окончания первой части задания. Только не забудьте дернуть за рычаг на щитке: он включит лифт, который ведет во двор.

Часть вторая

Здесь вам придется схватиться на кулаках с Армстронгом. Тактика такая: подбегаете и ударяете его, потом, не дожидаясь ответного удара, отбегаете назад. Повторять несколько раз до смерти одного из вас. Если стало уже совсем невмоготу, поворачивайтесь к нему спиной и бегите в спальню, там можно занять хорошую позицию для боя. Когда все закончится, бегите мимо гробов (там монетка на полу лежит) к парапету. Не побрезгуйте взять у трупа охранника АК — он понадобится через секунду. Впереди большая арена для боя, на которой лучше всего использовать автомат и СМГ.

Часть третья

В самом начале уровня вам поставят жесткое условие: либо вы выберетесь из заварушки, либо умрете ровно через десять минут. Поэтому, не теряя времени, бе-

гите по желтой дороге и в комнате с газом посмотрите вверх — там есть крючки для «кошки». Отключить смертоносные пары можно, нажав кнопку на правом пульте управления. Теперь спускайтесь вниз и бегите в лабораторию: там есть антитоксин, он спрятан за пуленепробиваемым стеклом, но замок легко открыть ключом.

Часть четвертая

Убив по очереди двух охранников, заберите письмо с желтого ящика и заходите в дверь с какими-то цветными штуками на ней. Когда попадете на площадку, возьмите со стула чемоданчик и приготовьтесь к тому, что мост развалится и что прибежит охранник. Не обращая внимания на акулу, попадите несколько раз в солдата и ныряйте в воду — плыть надо к тому месту, откуда раньше выплыла рыбина. В комнате с двумя солдатами заберите письмо и дешифратор, затем на лифте поднимайтесь наверх. Вас уже давно ждет вертолет с охраной.

Очень большой взрыв

Часть первая

В большой столовой лучше всего будет использовать гранатомет — так вы за пару секунд избавитесь от засевших там охранников и расчистите путь. В следующем большом зале поднимитесь по лестнице и сверните направо, там за картиной секретный ход. В последней комнате активируйте кнопку под камином, чтобы открылась еще одна замаскированная дверь. Запаситесь гранатами и продолжайте двигаться к вертолетной площадке. Очень странно, но вертолета на месте не оказалось, поэтому запрыгивайте на балкон здания и пройдите по сломанному участку крыши.

Часть вторая

Как только вы окажетесь в доках, запрыгивайте в гондолу и приготовьтесь отстреливаться от кучи вертолетов. Самое главное — вовремя убить пулеметчиков, что сидят по бортам; сами же машины взрываются от удачного попадания в двигатель. Обновляться враги будут каждые секунд тридцать-сорок. И это еще не все. Когда ВВС врага будут представлять собой горящие обломки, вы встретитесь лично с товарищем Волковым.

Чтобы не бежать на него с голыми руками, скорее подбирайте пистолет и выжидайте момент, когда противник выйдет из-за прикрытия. Если стрелять в него из положения полуприседа, то будьте уверены, что в ответ получите на пятьдесят процентов пуль меньше.

Такова природа мести

Часть первая

С баронессой справиться легко, просто попадите ей несколько раз в голову. А вот вторая часть миссии уже для профессионалов: вам придется вывести с улицы одиннадцать гражданских, нажимая кнопку «USE». Едва вы поговорите со всеми — уровень закончится. Советую сделать это очень быстро и не обращать внимания на периодически появляющегося противника.

Часть вторая

Очень хорошо, если вы заблаговременно запасетесь антитоксином, потому что противник вооружен отравленными цианидом пулями. Используйте могильные плиты в качестве прикрытия и, естественно, отстреливайтесь по мере возможности. Не так сложно, как кажется, просто очень и очень затянутое занятие. Удачи вам в последнем бою!

PROJECT IGI

Разработчик	Innerloop Studios
Издатель	Eidos Interactive
Жанр	First Person Tactical Shooter
Требования	PII-250, 32 Mb, 3D уск. (PIII-500, 128 Mb, 3D уск.)

На протяжении всей своей истории жанр 3D-action держал игрока в рамках туннелей и коридоров. И чем дальше, тем сильнее душе хотелось вырваться на открытое пространство. Конечно, разработчики пытались импровизировать, но, говоря начистоту, до сего дня ни одного хорошего представителя подобных «просторов» не наблюдалось.

Ни Delta Force, ни Spec Ops не смогли удовлетворить всех потребностей потребителей, и вот после довольно долгого ожидания на арену выходит очередной претендент, имеющий все шансы стать неплохим продолжением недоразвившейся мечты.

Что ж, решать вам, но если все же удосужитесь поиграть, то, возможно, сие руководство несколько облегчит будни террориста-спецназовца.

Арсенал

Knife. Если ничего не осталось, кроме него, то плохо ваше дело; впрочем, одного удачного удара достаточно, чтобы завалить «кабанчика».

Glock 17. Пистолет, больше сказать нечего.

Desert Eagle. Еще пистолет, чуть мощнее предыдущего, но все равно крайне неэффективен.

MP5 SD3. Имеется у вас на руках в начале практически любой миссии. Убойная сила оставляет желать лучшего, но сей механизм обладает одним незаменимым свойством — альтернативный режим стрельбы позволяет приблизить изображение. Не знаю, посредством чего уж это достигается, ибо никакой оптики замечено не было, но в горячке боя вопросов никто не задает.

Uzi. Ничуть не лучше пистолета, точность практически нулевая, да и рожок пустеет мгновенно. В более поздних миссиях появится возможность использовать сдвоенный вариант, что хоть выглядит и офигенно, но сути не меняет.

AK47. И куда же без него? В данном случае является весьма средним оружием, ибо не имеет никаких дополнительных особенностей и быстро опустошается рожок. При всем этом еще и прыгает в руках, как ненормальный. Единственным поводом для применения может служить лишь тотальное засилье боеприпасов и убойная сила раза в два большая, чем у MP5.

Minimi. Емкий магазин, колоссальная убойная сила и относительно небольшая отдача делают общение с Minimi чертовски приятным. Вот только патроны к нему попадаются не так часто

Spas 12. Ломовая игрушка... Это про него было сказано: «Слона на скаку остановит». Сразу почему-то вспоминается «Парк Юрского Периода», правда, там от данного экземпляра пользы было не много, но для истребления себе подобных подходит идеально. К основным достоинствам можно отнести хорошую убойную силу и высокую кучность. Конечно, в поле его не возьмешь, но для ведения боевых действий в помещении лучшего друга не найти.

M16 A2. Главным отличием M16 A2 от прочих автоматов является, наверно, все же наличие подствольного гранатомета, способного помочь в трудную минуту, но я бы не стал уж очень на него уповать, обратив внимание в первую очередь на удивительную точность стрельбы. Практически не имеет значения, на каком расстоянии находится враг: если вам удалось хорошо прицелиться, то остается лишь нажать на курок и ставить очередной плюсик в записной книжке.

Jackhammer. Хм, а вы помните, как хотелось заставить «думовский» шотган стрелять со скоростью пулемета? Теперь это возможно: убойная сила немного меньше, чем у Spas'a, зато скорострельность раза в 3 выше. Лучший инструмент для уничтожения себе подобных.

Dragunov. Снайперская винтовка, идеально подходит для ведения боя в полевых условиях. Один выстрел — один труп, вот только патронов к ней всегда не хватает.

Взрывпакет. Ни к черту не годен — хлопушка.

Ручная граната. Отличное средство для подавления больших скоплений пехоты, правда, у солдат иногда хватает ума бежать в разные стороны, зачастую прямо на вас.

LAW 80. Базука стандартная многоцелевая. Обычно применяется для уничтожения танков, но сойдет и для того, чтобы смести толпу автоматчиков. Встречается редко и лишь в миссиях, где оправдано применение.

Небольшой ликбез

Бинокль. Служит не только для разглядывания фотографий голых девочек, но и для автоматического поиска противника. Все враги, попавшие в поле зрения, награждаются красной рамкой, что позволяет мгновенно разобраться в сложившейся ситуации и не мыкаться в поисках очередного снайпера.

Карта. В основном режиме позволяет понять, куда же вам, собственно, направляться (цифры 1, 2, 3... соответствуют пунктам назначения). Если же увеличить изображение, то можно выявить местоположение неприятеля и камер слежения (естественно, только снаружи).

Камеры слежения. Небольшие телевизионные камеры: если вы попадаете в их поле зрения, то начинает мигать зеленая лампочка, затем она становится красной, и как только мигание прекращается — включается тревога. Все это также сопровождается характерным писком. Камеры слежения подлежат тотальному уничтожению, ибо пока виновница беспокойства не разрушена, тревогу не отключить.

Кнопка включения/выключения тревоги. Еще одна неприятная фишка — таким образом любой солдат, заметивший вас, может поднять на ноги всю базу.

Прохождение

Миссия №1 – Тренировочный пункт

Задание: Угнать грузовик

Странное у них представление о жизни. Ну скажите, какой нормальный человек полезет на рожон из-за какого-то там грузовика? Впрочем, наш герой, видимо, не любит ходить пешком, потому и предпочел штурмовать полную солдат тренировочную базу, чем прогуливаться.

Чтобы проникнуть на территорию базы, поднимаемся наверх по пожарной лестнице и перво-наперво снимаем охранников со сторожевой вышки и водонапорной башни. Затем спускаемся внутрь здания (не забудьте сперва оглядеть помещение, ибо можно нарваться на неприятности) и, взяв УЗИ, продвигаемся дальше.

Как только в ваших руках окажется первый трофейный АК47, про УЗИ можно забыть, ибо эта миссия, как и многие последующие, проходят под эгидой российского автомата. Даже скорее не автомата как такового, а патронов.

Основную опасность для вас представляют отнюдь не пули, а видеокамеры. На территории базы располагается значительное количество деревянных зданий типа «барак обыкновенный». Надеюсь, вам не надо объяснять, кого там можно найти. Если, не дай Бог, прозвучит сигнал тревоги, то бравые ребята вас буквально затопчут.

Посему можно придерживаться двух тактик. Первая — неторопливый отстрел видеокамер; убивать можно лишь встречающихся на пути противников, но любая ошибка практически гарантирует вашу смерть. И вторая — тотальная зачистка территории, что несколько сложнее, зато не так рискованно.

Миссия №2 – База пусковых установок

Задание: Уничтожить средства ПВО

На этот раз задание будет немного посложнее. Сперва вам необходимо раздобыть взрывчатку, хранящуюся на ближайшем складе, затем разместить ее сзади установок ПВО и смыться на вертолете.

Украденный грузовик позволил пробраться в центр базы, но если честно, то это скорее медвежья услуга. На ее территории расположены 3 охранные вышки, и как раз одна из них теперь оказалась ровнехонько у вас за спиной. Прикрытие из ящиков ненадежно, а перед вами расхаживают вражеские солдаты. Вот и выбирайте, что вам важнее: пуля в спину или пуля в лоб.

Разобравшись с этой незадачей, отправляйтесь на поиски взрывчатки (она находится в одном из ближайших домов), но даже если найдете ее сразу, то не побрезгуйте заглянуть и в остальные хибары, ведь никто не откажется заменить «Калаш» на что-нибудь помощнее.

Две ракетные установки расположены рядом, а вот до третьей нужно пройтись...

На открытой местности враг особенно опасен, так что не забывайте приседать. А когда доберетесь до последнего средства ПВО, то не жалейте гранат.

Как только все взрывпакеты окажутся на местах, направляемся к вертолетной площадке. Впрочем, вы там уже наверняка побывали и теперь не заблудитесь.

Миссия №3 – Авиабаза

Задание: Проникнуть на территорию базы и освободить Иозефа

Авиабаза состоит из 3-х частей. Первая — разнообразные офисы, казармы и собственно тюрьма. Вторая — диспетчерская вышка. И третья — самолетный ангар. Именно в такой последовательности вам и придется их посетить...

Ликвидировав охрану периметра и взломав электронный замок, не спеша продвигаемся вперед. Основную опасность, как всегда, представляет спецназ, засевший в бараках и готовый по сигналу тревоги растерзать вас в клочья. Поэтому продвигаемся вдоль забора (с его внутренней стороны), как бы обходя базу по периметру. Это позволит не только избежать всевидящих камер слежения, но и не попасть под перекрестный огонь на открытом пространстве.

И вот вы добрались-таки до подвальных помещений, но камеры почему-то пусты. Это весьма неожиданно, ведь наблюдатели гарантируют, что никто не покидал территорию базы. Вывод может быть только один — Иозефа куда-то переправили воздушным путем.

Довольно смелое предположение, что информацию обо всех полетах можно раздобыть на диспетчерской вышке, не оставляет нам выбора, и потому осторожно, продвигаясь вдоль забора, мы покидаем базу и идем штурмовать вышку (чуть не забыл — там в подвале аптечка лежит... вещь очень полезная).

Что ж, интенсивность неприятеля тут несколько выше, так что вам предстоит горячий прием. По ходу дела не забудьте прихватить еще одну аптечку на КПП.

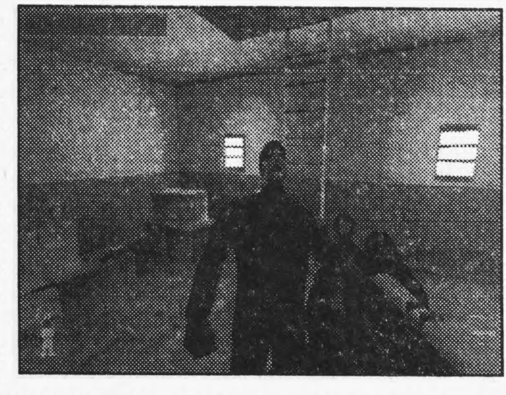
Оказавшись в башне, нейтрализуйте «персонал» и можете смело копаться в базе данных. Закончив, направляйтесь к ангарам (странно, но их никто не охраняет) и сматывайтесь на бесхозном МИГе

Миссия №4 – Бог

Задание: Обеспечить прикрытие штурмовому отряду

Что ж, кому не хотелось бы побыть в роли бога... Снайперская винтовка — неплохой эквивалент молнии (хотя бы по не заставляющим себя ждать результатам), так что грех жаловаться.

Перед вами раскинулась очередная база противника, на территорию которой вот-вот приземлится вертолет с союзными войсками, поэтому, не глядя на линию



здоровья, поспешите разобраться с небольшой группировкой неприятеля, засевшей в ближайших домах (больше вас никто не тронет, все внимание на союзников), и не теряя времени приступайте к выполнению своей основной цели.

Основополагающим фактором хорошей стрельбы является даже не столько твердая рука и чистая мышка, сколько выбранная позиция. Неудачный ракурс не позволит вам вовремя заметить противника, и задание будет провалено.

Так что рекомендую следующее: первые выстрелы производятся из исходного положения — здания расположены перпендикулярно по отношению к вам, водонапорная башня (будем ориентироваться по ней) находится слева и не загораживает базу.

Далее: пока отряд не спеша подкрадывается и у вас есть немного времени, смещаемся влево, так, чтобы водонапорная башня оказалась правее центра базы. Важно максимально эффективно распределить просматриваемое пространство, дабы вовремя заметить и нейтрализовать опасность.

Не считая бесцельно шатающихся охранников, так и напрашивающихся на пули, стоит обратить особое внимание на три ключевых пункта. Это блиндаж (в центре) и пара дверей (в дальних зданиях по краям от него). Если кто-нибудь из врагов доберется до блиндажа, то считайте, что миссия провалена, потому удобнее всего держать на мушке именно двери и вовремя нейтрализовать подкрепление, благо лупить по бегущей толпе не составит труда.

Напоследок еще несколько особенностей: смерть хотя бы одного из союзников означает провал миссии, ваши пули не причиняют вреда своим... и не забывайте же о том, что патроны ограничены.

Миссия №5 – Радарная станция

Задание: Ввести вирус в терминал радарной станции

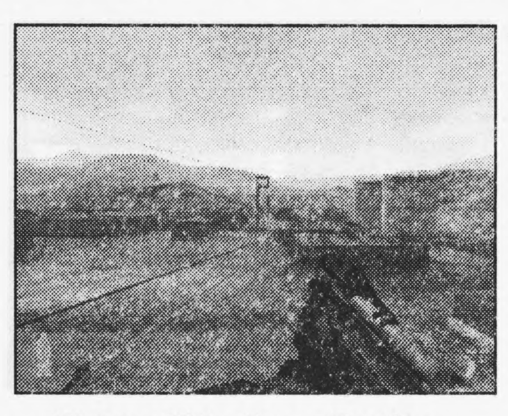
Найти радарную станцию не составит труда — ее купол сразу бросается в глаза, да вот только не спешите туда бежать. Прежде вам необходимо раздобыть карту доступа, а то будете куковать перед закрытыми дверями.

Карта доступа находится в самом дальнем помещении базы, так что убить придется, как всегда, практически всех. Начинать стоит с первого дома (левее КПП), ибо в его подвальном помещении лежит аптечка, а на первом этаже вы найдете одну неоткрывающуюся дверь. Именно эта дверь скрывает за собой десяток «красных беретов», которые в случае поднятой тревоги не заставят себя долго ждать.

Нам не нужны лишние проблемы в тылу, так что подставляем личико под объектив ближайшей телекамеры и, как только взвоет сирена, спешим к той самой двери, по пути выбирая из имеющегося арсенала что помощнее.

В идеале можно успеть встретить врага прямо на пороге спаленки, так что он окажется практически беспомощным. Для перезарядок лучше отходить за лифт и с новыми силами бросаться в бой. В результате у вас появится нехилый арсенал, включающий и несколько Spas 12-х, что должно значительно облегчить дальнейшее продвижение.

В качестве стартового вооружения на этот раз у вас на руках будет M16A2. Это хоть и не позволит поиграть в снайпера, но облегчит стычки на близких дистанциях. Плюс 3 гранаты в подствольнике, одна из которых от греха подальше тут же отправляется в сторону охранной вышки.



Теперь вам надо, руководствуясь картой, добраться до точки, обозначенной цифрой 1, и сделать это желательно живым.

Как только ключ будет у вас в руках, направляемся к радарной станции и в тишине пустого помещения запускаем-таки злосчастный вирус.

Все, миссия выполнена, осталось лишь эвакуироваться, правда, вертолетная площадка тоже охраняется, но после пройденного еще несколько солдат не должны вам помешать...

Миссия №6 – Взять Прибоя

Задание: Спровоцировать бегство Прибоя с базы, взорвав несколько зарядов взрывчатки на ее территории

Задание не столько сложное, сколько долгое. А учитывая, что сохранения не предусмотрены, придется быть предельно внимательным.

Сперва вам необходимо пробраться на местный склад и стащить необходимую взрывчатку. Непонятно, почему нельзя было взять ее с собой, но раз уж так задумано, то придется выполнять...

Добираясь до склада, придется изрядно попотеть. Дополнительную опасность представляет танк, активизирующийся при включении тревоги. Впрочем, у меня с ним проблем не возникло, и найденный в первом же помещении LAW 80 попал в цель.

Когда будете около склада, то пусть вас не смущают звуки выстрелов: просто наемники устроили себе маленький тир и старательно оттачивают навыки по отстрелу себе подобных.

Входить лучше через медсанчасть, чтобы оказаться за спиной у стрелков и не попасть под перекрестный огонь пулеметов. Порешив ребят и обшарив склад, вы раздобудете не только искомую взрывчатку, но и полный арсенал средств уничтожения ближнего своего во главе со снайперской винтовкой.

Следующим пунктом назначения является подстанция, отвечающая за питание забора. Чтобы туда попасть, придется пересечь поле, но мелькать на открытых местах, мягко говоря, неразумно, потому предпочтительнее прокрасться вдоль ящиков. Еще одним фактором в пользу этого решения служит непрерывно извергаемый поток солдат из стоящего на отшибе барака.

Отключив подачу электроэнергии, ни в коем случае не стоит идти на поводу у Тани и пытаться продолжать свой путь по проводам. Карабкаясь на пилон, вы практически подписываете себе смертный приговор, ведь найдется столько желающих пострелять по болтающемуся, как груша, террористу.

Куда разумнее вернуться на исходную позицию и попросту обойти неприятное место вокруг. И чем убедительнее будет это «вокруг», тем больше шансов у вас останется на удачное выполнение задания. В идеале надо бы вообще выйти к базе Прибоя с противоположной стороны.

Перемахнув через обесточенный забор, разберитесь с незначительной охраной и установите заряды на цистерны. Отбежав достаточно далеко, чтобы не попасть под ударную волну, оцените кутерьму, поднятую взрывом, и проводите взглядом удаляющийся лимузин. Прибоя сейчас возьмут.

Но это еще не все: осталось обшарить местный офис на предмет компрометирующих материалов. Сделать это непросто, ведь жизни на исходе, а ребята вооружены мощными Spas 12. Впрочем, я уверен, что вы справитесь.

Миссия №7 – Пересечение границы

Задание: Перебраться через границу

И все же надо думать, что делаешь: было так наивно рассчитывать на безразличие пограничных служб к самодовольно летящему вертолету. Результат не заставил себя ждать.

На сем позвольте разглагольствования оборвать, ибо миссия очень серьезная. Сперва, никуда не спеша, обследуйте близлежащую территорию, выявив местоположение врагов (3 патрульных с «Калашами», 2 снайпера и один пулеметчик. Есть еще двое ребят, но до них руки не дойдут). Потом просчитайте оптимальный маршрут, чтобы успеть порешить негодяев, прежде чем до вас доберется гудящий за спиной бронетранспортер.

Конечно, можно подождать, пока он проедет, и спокойно зачистить район, но в этом случае на подходах к следующей базе вы будете зажаты между одним из «оживших» танков и так некстати появляющимся вертолетом. Сколько раз пробовал, выжить так и не удалось.

Вот и приходится бежать за уезжающим грузовиком, на повороте быстренько убить двух патрульных и сломя голову нестись дальше. Учитывая сложившуюся ситуацию, постарайтесь сэкономить как можно больше патронов для снайперской винтовки — они вам пригодятся.

Добежав до развалин, укройтесь, дабы подождать, пока утихнет шум винтов «летающего друга», и только тогда начинайте штурм. Плохо, что боеприпасов у вас на руках практически не осталось, поэтому постарайтесь заманить противника как можно ближе и за счет трофеев вовремя пополнять тающий боекомплект.

Это уже вторая линия обороны (если не считать двух мужиков у газика), спешить больше никуда не надо, впереди только финальный КПП со ждущим вас грузовиком, поэтому соберите все, что плохо лежит, и произведите плановую зачистку окрестностей из «снайперки».

Последней проблемой на пути к удачному завершению задания станет ряд камер слежения у ворот, так что уж постарайтесь не вляпаться напоследок.

Миссия №8 – Повторная поставка

Задание: Перебраться через границу

Выработать маршрут прохождения данной миссии можно только пОтом и кровью, но я постараюсь максимально облегчить эту задачу. На начало задания у вас на руках пистолет, «снайперка» и 2 гранаты. Все эти вещи нужные и подлежат немедленному применению. Значит, так...

Высунувшись из грузовика, снимаем снайпера в башне слева, затем подбегаем к дальнему грузовику-цистерне и закидываем под него обе гранаты. Если не взорвется, то добавляем из пистолета.

Это нам даст убитого ударной волной пулеметчика (сами не пострадайте) и разрушенную систему безопасности, которую останется только выключить.

Но не будем забегать вперед и обратим внимание на выбежавшую по сигналу тревоги группу десантников. Как только их трупы растянутся на снегу, бросаемся к зданию офиса и, вскрыв замок, прячемся за импровизированной оградой (если будет время, то попутно прихватите несколько трофеев).

Теперь можно немного передохнуть и спланировать свои дальнейшие действия: первый этаж — два человека, второй этаж — еще двое и один на заднем балконе у пулемета, подвал — еще один. В подвале же находится кнопка, отключающая сигнал тревоги, а на третьем этаже вы найдете переключатель, открывающий ворота.

Как только все будет сделано, уничтожьте очередную бригаду «красных беретов» и направляйтесь к открывшемуся проходу.

Это только половина дела — вы спасли себя, но еще необходимо добыть ваш драгоценный компьютер, так что приходится держать путь на танковую базу.

Надеюсь, вы приберегли хотя бы несколько патронов для Drugunov'a, иначе у вас будут большие проблемы. Если остался хотя бы один патрон, то смело тратьте его на снайпера в очередной вышке и забирайте весь патронташ (как уже, наверное, стало понятно, в противном случае придется наведаться к «самому первому» трупу).

Пополнив закрома, пробираемся на территорию базы, причем лучше это сделать не через основной вход, а по непонятно зачем приделанной с северной ее стороны лестнице.

Таким образом вы окажетесь на крыше, откуда хорошо просматривается и простреливается вся территория, чем и надо воспользоваться. Ни в коем случае не допустите включения тревоги, ибо на данном этапе совладать с двумя танками и пехотой вам не под силу.

Почувствовав себя в безопасности, двигайтесь вправо по крыше и спрыгните на контейнер дальше, дабы проникнуть в здание с заднего (в вашем случае — единственного) входа.

За вскрытой дверью в маленьком коридорчике вас ждут камера наблюдения и автоматчик; решайте сами, что важнее, но я бы настоятельно рекомендовал сперва разобраться со средством наблюдения, даже в ущерб здоровью.

В не очень охраняемых подвальных помещениях склада вы найдете все утраченное оборудование плюс парочку LAW 80, на случай, если втихую отделаться не удалось.

Выбраться с базы тем же путем не удастся, придется продвигаться к ее южной части, попутно порешив несколько пулеметчиков.

Напоследок прикрепите маячок на систему ПВО и отключите радар. После всего пройденного абсолютно никаких трудностей возникнуть не должно.

Миссия №9 – Ракетный тренировочный пункт

Задание: Пробраться на поезд

После предыдущего кошмара ждал чего-то подобного же, но на практике все оказалось намного проще. Итак, перед вами якобы хорошо охраняемая база, но если приглядеться, то видно, что ничего путного эта оборона из себя не представляет.

Вы начинаете миссию на возвышенности и имеете отличную возможность осмотреть плацдарм. Не стоит пугаться обилия неприятельских солдат — их уничтожение не вызовет у вас никаких трудностей. На данном этапе лучше обратите свои взоры направо, туда, где возвышаются две охранные вышки. Это единственный вход на территорию базы, и начать придется именно с уничтожения вышек.

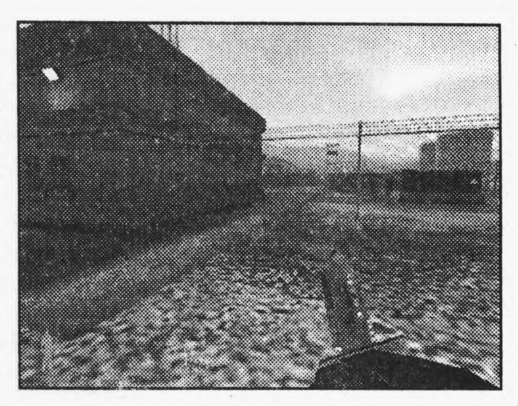
Эх, жаль, что снайперской винтовки не дали, но ничего: M16 A2 с подствольным гранатометом — тоже неплохая игрушка, так что не стоит жалеть пару ракет на столь неприятных противников (не забывайте, что сквозь сетку забора ракеты не летят).

Далее начинаем проводить планомерную зачистку территории. Двигаясь вдоль пилонов, не выставляясь на всеобщее обозрение и выдерживая дистанцию, ведем автоматный огонь по неуклюжим солдатам.

В конце каждого пилона находится некое подобие наблюдательной площадки. Так вот, стоит уделить им пристальное внимание, ибо на одной из площадок засел вражеский снайпер, чьей винтовкой просто необходимо завладеть.

Как только сие сокровище попадет вам в руки, не стремитесь разбазаривать боекомплект на праздношатающуюся охрану, сперва подготовьте маршрут для дальнейшего продвижения, а именно: расчистите себе проход в районе, обозначенном на карте цифрой «2». И не пожалейте потратить одну пулю на камеру слежения.

Когда «сезон охоты» закончится по причине стремительного уменьшения поголовья местного населения, можно направляться к первой точке назначения. Здесь от вас потребуется вся быстрота, на которую вы способны. Дело в том, что как только вы начнете штурм искомого здания, включится тревога, и если ее не удастся вовре-



мя отключить, то миссия провалится. Короче, автомат в руки и — бегом на поиски компьютерного терминала, отключающего систему безопасности... Если все закончилось благополучно, то вы сможете наблюдать, как на территорию базы въедет искомый поезд.

Зафиксировав его конечное местоположение, отправляйтесь в путь. И пусть вас не смущают пресловутые «красные береты»: они не причинят вам вреда, если сами не полезете на рожон. Все, что от вас требуется, это забраться в задний вагон поезда и пройти до локомотива, по пути истребляя малочисленную охрану.

Миссия №10 – Защитить Прибоя

Задание: Добраться до точки эвакуации (Прибой должен выжить)

Было наивно полагать, что угон поезда останется незамеченным, но никто даже и не подозревал, что на перехват будет брошена авиация. Всего одной ракеты оказалось достаточно, чтобы вывернуть наизнанку весь состав; впрочем, наши герои, конечно же, уцелели и, по-видимому, отделались лишь легким испугом.

Странно, но эвакуация почему-то возможна только с крыши самого высокого здания (четырехэтажка) в близлежащей деревне, туда-то и направляемся.

Непонятно, кто кого похитил и вообще кто тут командует, но мистер Прибой оказался весьма неплохим солдатом, буквально рвущимся в бой. Управлять его действиями невозможно, да и нет такой необходимости, просто бегите рядом, оказывая хоть какое-то прикрытие и вызывая огонь на себя.

Когда территория складов будет зачищена и поиск мин увенчается успехом, можете открывать ворота и как бы переходить во второй этап задания.

Теперь перед вами та самая деревня, но Аня сообщает о приближении вражеских отрядов, и Прибой разумно решает скрыться в одном из домов, оставив вас наедине с ротой автоматчиков. Впрочем, это не проблема — у вас на руках мины. Расположив парочку невдалеке от входа, можно угробить половину рвущихся в атаку солдат (помните, что для начала они должны вас заметить, так что не минируйте все входы и выходы)

Теперь садитесь с автоматом напротив входной двери и ждите продолжения банкета, в случае необходимости можно пойти на еще одну заманивающую вылазку.

Как только Прибой выбежит из здания, это будет значить, что противников больше нет и можно смело отправляться дальше. Тут лучше не медлить и быстро бежать вверх по улице, пока не заметите подъезжающий грузовик. Стрелять по нему не имеет смысла, а вот жахнуть из подствольника в толпу появившихся десантников — одно удовольствие.

Теперь о здании. Сперва на пару с Прибоем придется держать оборону на втором этаже. Затем на третьем, но уже в одиночку. Там же вы найдете несколько LAW 80, и как только появившийся из ниоткуда танк будет взорван, можно будет наконец-то драпать на вертолете.

Миссия №11 – Орлиное гнездо 1

Задание: Запустить канатную дорогу и сесть в люльку

Но прежде придется прорваться через нехилую оборону. Перед вами три базы. На первой спрятана снайперская винтовка, которую в принципе можно и не добывать, но, как показал опыт, без нее придется туговато.

На второй включается подача электроэнергии, а на третьей, собственно, и находится люлька.

Первая база штурмуется без особых проблем. Попасть на нее можно двумя путями: через главный вход и через заднюю лестницу. Как ни странно, первый путь предпочтительнее, так что, уклонившись от огня автоматчиков на 2-м этаже, пробираемся в здание и всех убиваем. Впрочем, базу охраняют около 15-ти человек, так что приходится все время быть начеку.

Следующим этапом на пути продвижения к канатной дороге станет настоящий укрепрайон. Так что не спешите тратить драгоценные патроны для Dragunov-а на праздношатающихся солдат, первым делом уделите внимание стационарным позициям (наблюдательные вышки и доты). И вообще старайтесь как можно более эффективно применять свой MP5 SD3, который в альтернативном режиме способен творить чудеса..

Взломав замок склада, вы получите возможность обойти неоткрывающиеся ворота и запустить генератор. Теперь можно направляться к самому фуникулеру.

Он охраняется не сильнее, чем снайперская винтовка, так что главное — не лезть на рожон, а использовать «точечную» стрельбу с дальних дистанций.

Это первая миссия, по-настоящему рассчитанная не на игру положений, а на способность вести динамический бой, так что скорее всего смерть придет не от очередного выстрела снайпера, а от безумно долго сменяющегося автоматного рожка.

Миссия №12 – Орлиное гнездо 2

Задание: Разыскать боеголовку

Если все предыдущие миссии в основном проходили под открытым небом, лишь с эпизодическим пребыванием в помещениях, то здесь наряду с обширными открытыми пространствами крепости «Орлиное гнездо» вам предстоит попотеть и в туннелях подземной части базы. И пусть их не так уж и много, но именно там вас поджидает большая часть неприятностей.

Просто имеющаяся в наличии снайперская винтовка делает вас королем полей, а вот тут...

Для начала необходимо пробраться в крепость. От фуникулера туда ведет единственный незамысловатый путь с лифтом в конце и охраной в лице прячущихся за стены автоматчиков.

Оказавшись на поверхности, оглядитесь и, комбинируя «снайперку» с AK47, начинайте продвижение. Ни в коем случае не забывайте про охранников на стенах крепости. Именно они должны быть удостоены смерти от руки снайпера. Если же патроны закончатся, то прежде, чем вступать в автоматную перестрелку, поднимитесь на стены (лестницы находятся в каждой угловой башне).

Ворота у ангара с танками открыванию не подлежат, поэтому придется обойти вокруг и по груде ящиков перебраться через забор. Теперь вы попадаете как бы на следующую часть базы.

В доме слева находится аптечка, а в первой казарме лежит очередной Dragunov, готовый пополнить ваш истощившийся боезапас. За казармами же притаилась дверь, ведущая дальше (кстати, если возникнут какие-нибудь заминки, то практически до любого места базы можно добраться, обходя заборы и прочие препятствия по стенам крепости).

Не имеет смысла описывать зачистку лежащей перед вами территории. Основные проблемы возникнут не здесь, а когда вы попробуете попасть в искомое подземное помещение, помеченное на карте цифрой «1». Дело в том, что вход расположен за пределами крепости, так что «бегать кругами» совершенно бессмысленно.

Единственный путь — пройти по северной стене, дабы попасть в здание склада и уже через него доковылять до входа в подземные помещения... К этому моменту рекомендуется сохранить несколько патронов для снайперской винтовки, ибо с наблюдательными вышками шутки плохи.

Спустившись под землю, будьте особенно внимательны. Если территория базы производила впечатление некоторого запустения, то теперь практически за каждым углом сидит автоматчик.

Миссия №13 – Ядерное проникновение

Задание: Проникнуть на территорию завода и расчистить место для приземления вертолета

Да уж, от миссии к миссии зона задания меньше не становится. Вот только непонятно, зачем же так охранять заброшенный завод по переработке урана?

Начало, можно сказать, уже классическое — берем снайперскую винтовку и проводим массированную артподготовку. Чтобы иметь хороший обзор, можно даже забраться на гору. Правда, половину зарядов лучше бы приберечь для последнего рывка, но оно так само и получится (если промахов не будет).

Теперь можно, тихо крича «Ура» (для храбрости), бежать в атаку. Даже и не надейтесь, что вам удалось всех поубивать, так что, миновав охранную башню и собрав трофеи, не шибко размахивайте руками.

На выходе из первого здания (иначе никак не пройти, разве что вокруг, но это погоды не делает) вас кроме пары автоматчиков поджидает камера слежения, и не дай Бог вам замешкаться... Я на это дело не пожалел гранату из подствольника.

Теперь можно перевести дух и обшарить склад. В отличие от предыдущего задания, эта миссия исключительно богата на всякого рода заначки, так что все помещения, мимо которых вы пробегаете, подлежат тотальному обыску (естественно, в казармах надо быть осторожнее).

Так, например, в здании, расположенном около входа в «подземелье», лежит всегда столь необходимая аптечка, которую желательно взять, прежде чем отправляться в дальнейший путь.

Подземные туннели, через которые необходимо продираться, достигли настоящего апофигея, и не только в своей обширности, но и в стопроцентной прямолинейности.

То есть заблудиться не представляется возможным, и остается лишь оставлять позади себя однообразные комнаты, пока наконец-то не доберетесь до лифта. Стратегия продвижения проста: открываете дверь и, пока она неспешно ползет вверх, вы, присев, успеваете сделать пару результативных выстрелов, оставаясь практически неуязвимым. Также неплохо заставить противника самого открывать двери, но на это он идет крайне редко, лишь в исключительных случаях.

Где-то в одной из промежуточных комнат к вам в руки попадет Jackhammer, и если в предыдущих миссиях он не смог себя особо проявить, то в данном случае ничего лучшего просто и желать не надо.

Оказавшись на поверхности живым, направляйтесь к своей цели, где, не считая небольшой охраны на подходах, вас ждет нехилая заварушка.

Если в карманах завалялось хотя бы несколько патронов для Dragunov'а, то употребите их на пулеметчика в доте и охранника на башне. Это позволит без проблем миновать открытое пространство, что отделяет вас от входа на вышеупомянутую территорию. Еще бы неплохо снять снайпера на цистерне.

Дальше не забывайте про то, что для успешного выполнения задания необходимо убить всех солдат противника. Основным оплотом неприятеля является радиолокационная станция, которую лучше пока не трогать. Только ликвидировав праздношатающихся автоматчиков, можно заняться основной «неприятностью».

Как всегда, в идеале противник не выдерживает огня с дальней дистанции. Выпустив в пустоту несколько магазинов, вы с большой вероятностью всегда добьетесь успеха. Вся проблема в том, что патроны заканчиваются непростительно быстро... хотя окружающая территория должна быть буквально усеяна трофеями, которые и станут ключом к успеху.

Охрана может остаться и в самой станции.

Миссия №14 – Обнаружение бомбы

Задание: Убить Экк и найти бомбу

Что ж, никто и не ждал, что последняя миссия станет легкой прогулкой. Уверяю, что вам придется выработать и продумать до мелочей свой план прохождения. Я же постараюсь максимально упростить эту задачу.

Итак, дверь в сторону офиса заперта и необходимо найти терминал, чтобы ее открыть. Направляемся к единственной открывающейся двери и сразу слева обнаруживаем неплохой склад боеприпасов. Вооружившись до зубов, идем в туннель у противоположной стены и, порешив трех автоматчиков, поднимаемся вверх на лифте. Здесь вас поджидает еще одна группировка солдат, не стоит также обделять вниманием мужичка за окном, а то потом греха не оберешься...

Разблокировав проход к офисам, направляйтесь обратно к лифту, но не спешите спускаться: как только появится сообщение о том, что вас поджидают, снова идите к компьютерному терминалу и из окна стреляйте в появившийся БМП ранее найденной ракетой.

Теперь можно направляться к выходу, но помните, что группа, пошедшая на перехват, одним БМП не ограничивается.

На Т-образном перекрестке сворачиваем направо (налево — тупик) и попадаем в офисные помещения. Здесь главную опасность представляют камеры слежения (3 штуки), активизирующие турели, одна из которых в данный момент располагается ровнехонько у вас над головой, там же, где и камера. В одной из последних комнат лежит Jackhammer, взять который просто необходимо.

Далее направляемся в проход напротив столовой и попадаем в помещение с терминалом отключения автоматической охранной системы (тех самых турелей). Тут нас встречают два автоматчика и очередная камера над входом. На этот раз избежать включения тревоги не удастся, так что сосредоточьте огонь на автоматчиках.

Обшарив помещение на предмет боеприпасов, отключайте охранную систему и постарайтесь не разбазарить впустую те 2 минуты, что у вас есть. В противном случае придется либо все повторять, либо бесславно погибать под огнем внезапно оживших автоматических пушек.

Итак, отстреливаясь от вездесущих солдат, бежим дальше (то есть не туда, откуда пришли: уровни славятся своей прямолинейностью, так что заплутать практически невозможно). На первой развилке сворачиваем направо и, преодолев довольно-таки большой путь, оказываемся у двери, ведущей в генераторную. Выбираем из оружия снайперскую винтовку и входим. Теперь у вас есть совсем немного времени, чтобы убить двух охранников, один из которых стоит внизу напротив, а второй блуждает кругами.

Если вы поднимете шум или будете слишком долго прицеливаться, то подоспеет подмога, а вам придется туго.

Дополнив картину окружающего мира двумя трупами, самое время заняться охранной системой, до включения которой осталось не так уж и много времени.

Для этого спускаемся на один уровень вниз по лестнице (слева от входа) и, убив еще двух охранников, перенацеливаем систему обороны. Теперь можно насладиться зрелищем буквально перемалываемых огнем противников. Путь свободен, спускаемся на первый уровень и двигаемся дальше.

За дверью вас поджидает очередная развилка: если пойти по правому ответвлению, то в следующей же комнате вас ждет нехилая засада, так что лучше свернуть налево и без ощутимых трудностей обогнуть опасный участок.

Миновав дверь с кодовым замком и понаблюдав, как Экк сматывается на лифте, разворачивайтесь и занимайте оборонительную позицию. Вам надо продержаться, пока не появится возможность повторного вызова лифта (два цикла открывания входной двери).

Прокатившись на лифте, приготовьтесь к очередному симбиозу камер слежения и автоматчиков. Теперь достаточно вам лишь на короткое время попасть в их (камер) поле зрения, как из близлежащих комнат побегут солдаты.

Путь опять же у вас один, и интересное начнется, когда вы доберетесь до комнаты с ящиками. За ними на некотором удалении находится дверь с двумя охранниками по бокам. Убив их, выстрелите по двери и приготовьтесь расстрелять еще одного, а если удастся занять позицию чуть правее, то и второго (внутри).

Далее вам предстоит побывать еще в одном причудливом помещении со странной вращающейся штуковиной в центре. Здесь вам придется иметь дело с охранниками на нижних ярусах. Попасть в них довольно сложно, так что активизируйте Dragunov'a и лишь тогда короткими перебежками продвигайтесь по кругу, выискивая неприятеля.

Добравшись до нижнего яруса, вы получите сообщение о том, что отключена система охлаждения, и если не поспешить, то все взлетит на воздух. Посему пробираемся через вентиляционный туннель и карабкаемся вверх по лестнице (расположена сразу напротив выхода из туннеля). Там, положив пару ребят в краповых беретах, запускаем систему охлаждения и ждем.

То, что потом произошло, меня не то что удивило, но... Похоже, «краповые береты» не в ладах с местной охраной, и лучше, выждав, пока ребята друг дружку перестреляют, лишь затем продвигаться дальше, добивая уцелевших.

Впрочем, продвигаться-то уже особенно некуда: еще 2 двери, короткий коридор — и вы оказываетесь в последнем помещении. Возьмите со стола аптечку, хорошенько подлечитесь (потом на это уже просто не будет времени) и «выходите к народу».

Диспозиция такова: вы стоите на балкончике, по углам зала расположены двери (4 штуки). Из них периодически будут появляться солдаты, так что не стремитесь их всех перестрелять, это бесполезно. Улучив момент, спуститесь по лестнице и, обббежав будку, всадите обойму из Jackhammer'a в Экк.

Одной обоймы должно хватить в любом случае: она девчонка хоть и крепкая, но все же тоже человек. Теперь готовьтесь как ненормальный мотаться от двери к двери, прикрывая Аню, занимающуюся разминированием бомбы.

И даже не думайте воспользоваться аптечкой — это заведомая смерть, так как вы попросту не успеете вовремя переключиться на оружие.

Удачи!!!

REAL MYST 3D

Разработчик	Cyan and Sunsoft (Japan)
Издатель	Mattel Interactiv
Жанр	real-time 3D квест
Требования	PII-450, 64 Mb, 3D уск. (PII-450, 128 Mb, 3D уск.)

Культовый квест Мист — это почти что произведение искусства. Это набор оригинальных, сложных головоломок, связанных в основном с механизмами, на фоне дивного мира пустынных островов и плещущегося моря. Переход с одного острова на другой осуществляется при помощи магических книг. Одна книга отправляет вас туда, другая возвращает назад на Мист. Игра нелинейна, посещать острова можно в любом порядке. При этом невозможно погибнуть или сделать что-то, чего нельзя было бы исправить. Поэтому не бойтесь экспериментировать. Кроме этого, садясь играть в Мист, имейте под рукой бумагу и ручку — вам они пригодятся.

Еще одна особенность игры — для получения результата не обязательно проделывать все промежуточные действия. Это может пригодиться, если игра станет «тянуть» на вашем компьютере. Дело в том, что по мере прохождения save-файл увеличивается в размерах и требует больше памяти. «Перескакивание через ступеньки» помогает ограничить рост.

Управление

Управление крайне просто и не требует ничего, кроме мыши. Левая кнопка — вперед, правая — назад. Если вам милее клавиатура — пользуйтесь стрелочками. Обзор меняется на 360 градусов. Вызов меню — Esc.

Обычно курсор имеет вид кисти руки с вытянутым указательным пальцем. Если он поменял вид на раскрытую ладонь — с предметом возможно взаимодействие. В некоторых случаях, например, когда рычаг нужно перевести с одной позиции на другую, курсор может принять вид сжатого кулака.

Итак, в путь!

Игра начинается с того, что перед вами возникает книга Myst. Коснитесь ее, и она заполнит весь экран, прикоснитесь еще раз — книга распахнется на странице с рисунком океана. Подождите чуть-чуть, и изображение оживет. С высоты птичьего полета перед вами открывается вид на остров Мист. Дотроньтесь до рисунка — и вот вы уже там.

Первое посещение острова Мист

Вы стоите на пристани, рядом ласково плещется море. Оглянитесь вокруг: вы увидите затопленный корабль рядом с пристанью. Рядом с вами находится дверь, ведущая в помещение с голографическим проектором (imager). Можете туда зайти. Посмотрите на висящий слева от входа на стене листок с кодами. Слева наверху — маленькая зеленая кнопка. Нажмите ее, и откроется управляющая панель. Для появления голограммы надо набрать верный код, потом нажать желтую кнопку внизу панели. Раздастся писк, панель закроется. Подойдите к проектору (круглый колодец в центре комнаты) и нажмите находящуюся на передней стенке желтую кнопку. Над колодцем появится изображение.

Возвращайтесь на пристань. Теперь вам надо обойти весь остров (правда, красиво?), и пересчитать переключатели (Marker), подобные тому, который находится на конце пристани. Подойдите к переключателю и дерните за рычаг. Вообще, имейте в виду, что ваша задача — включить все маркеры на острове. С пристани идите по

лестнице вверх до здоровенного механизма. Включите маркер. Спускайтесь. Обратите внимание: на траве над входом к проектору лежит листок бумаги. Возьмите его и прочтите.

Здесь надо дать небольшое разъяснение. Когда-то на прекрасном острове Мист жила семья — Этрус (Atrus) и Катерина, а также их сыновья Сиррус (Syrrus) и Ахенар (Achenar). Но сейчас остров пустынен. Письмо, которое вы держите в руках, адресовано Катерине. В нем Этрус рассказывает, как найти оставленное для нее важное сообщение. Для этого нужно пересчитать все переключатели на острове, затем пойти к проектору, ввести полученное число на панель кодов, и голограммер покажет запись сообщения, оставленную Этрусом. Идем считать маркеры.

Постройки острова Мист

Прочтя письмо, идите по деревянным ступеням. Круглое здание с колоннами справа — планетарий. Рядом третий переключатель. Дерните рычаг. Двигайтесь в том же направлении. Справа находится главное здание острова — библиотека, слева — аллея колонн. За библиотекой начинается пандус, ведущий к космическому кораблю. Пройдите к нему. Рядом стоит очередной маркер. Дерните рычаг, загните палец.

Вернитесь к библиотеке и идите по аллее. Рассмотрите изображения на подставках у колонн. Они светятся красным цветом. Пока трогать их рано. В центре аллеи — бассейн с маленькой копией затонувшего у пристани корабля. Может, если удастся поднять эту копию, большой корабль тоже всплывет?

Вообще, принцип такого подобия будет играть при прохождении игры важную роль. Почти всегда макет будет связан с оригиналом. Запомним это. За бассейном — переключатель. Дерните, посчитайте. Идите дальше. Справа находится вход в небольшое кирпичное здание. Это — генераторная. Заметьте, что силовой кабель связывает ее с космическим кораблем. Перед генераторной находится еще один маркер. Дерните рычаг, загните палец. Идите к другому берегу острова. Там стоит небольшая избушка. Перед ней — опять переключатель. Надо объяснять, что нужно делать? За избушкой растет гигантское дерево. Обратите на него внимание.

Спуститесь к дальнему концу острова. Перед вами посреди воды возвышается башня с часами. Перед ней — последний, восьмой переключатель. Добраться до него мы пока не можем.

Теперь, посчитав маркеры, возвращайтесь на пристань в помещение с голографическим проектором.

Что случилось на острове?

Зайдите внутрь, откройте панель управления и введите число переключателей — восемь. Включите голографический проектор. Появится изображение Этруса. Из его рассказа вы узнаете, что большая часть книг из библиотеки острова сожжена, и подозревает Этрус в этом своих сыновей. Далее он скажет, что оставшиеся книги он спрятал в различных местах. Если Катерина забыла коды доступа, пусть вспомнит о вращении башни. Что же случилось на самом деле? И куда пропали сами Сиррус и Ахенар?

Ответы на эти вопросы нужно искать в библиотеке. Идите туда. Там вы найдете две книги — красную и синюю, в которых находятся в заточении Сиррус и Ахенар соответственно. Рядом с каждой из книг лежит листок соответствующего цвета. Вложите красный листок в красную книгу и откройте ее. Сквозь помехи вы увидите Сирруса. С ним можно поговорить, хотя связь все время прерывается. Положите синий листок в книгу Ахенара и послушайте его. Каждый из братьев просит принести ему недостающие листы для его книги, и тогда он сможет освободиться. Страницы должны быть нужного цвета — синие или красные. Теперь мы хотя бы знаем, что должны искать.

Осмотрев центральные книжные полки, вы видите, что большая часть книг безнадежно испорчена. В нескольких сохранившихся содержатся рассказы Этруса о его путешествиях в различные эпохи (ages) — лунную (Selenitic), механическую (Mechanical), эры каменных кораблей (Stoneship) и затопленного леса (Channelwood). Внимательно просмотрите эти книги. Из каждой вы узнаете важные детали об устройстве одной из эпох, которые вам предстоит посетить. Из книги о лунной эпохе зарисуйте клавиатуру с нотами. Из книги каменных кораблей перерисуйте созвездия и внимательно ознакомьтесь с устройством маяка. Прочтите об устройстве ярусов лесной Венеции. Ознакомьтесь с вращающим механизмом и хитрыми лестницами механической эпохи.

Кроме этого, на средней полке справа стоит книга кодов (book of patterns). На каждой ее странице изображена матрица размером 6х8. Часть клеточек закрашена, часть пуста. Эта книга понадобится позже.

Где найти магические книги?

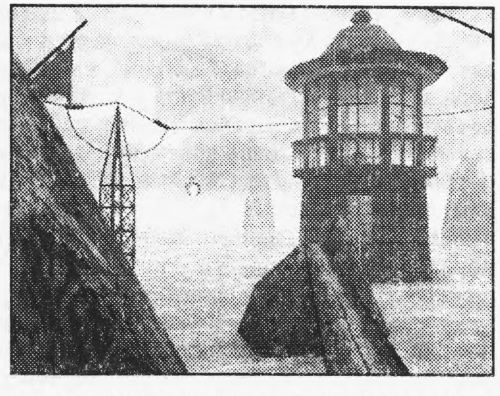
Теперь надо найти способ разыскать спрятанные в разных местах острова книги, которые дадут нам доступ в разные эпохи Миста. Очевидно, говоря о «вращении башни», Этрус имел в виду башню, стоящую за библиотекой, — других на острове нет. Еще раз осмотрите зал библиотеки. Заметьте висящую на стене карту острова. Подойдите ближе, щелкните на карте мышкой. На карте высветятся стоящие на острове здания. Кликните мышкой на находящейся за библиотекой башне. Исходящий из смотровой башни белый луч, который показывает направление обзора, будет вращаться, описывая круги, пока вы держите нажатой кнопку мыши. Пересекая четыре здания Миста, луч становится красным. Это — те ключевые позиции, с которых мы будем начинать поиск книг. Остановите луч на затопленном у пристани корабле.

В принципе, как уже говорилось, можно выбрать любую последовательность посещения эпох Миста. Каждая эпоха состоит из гигантской головоломки в виде острова, каждый из которых имеет свою специфику и облик. В каждом таком месте надо будет разыскать синюю и красную страницу из книг Ахенара и Сирруса и по очереди (вместе не получается) принести их назад на Мист, разыскав на острове книгу для возвращения в библиотеку. После каждого следующего вставленного в книги листа связь с братьями будет улучшаться. Кроме этого, на островах можно найти дополнительную информацию о том, что же произошло на Мисте.

Мы начнем с эры каменных кораблей.

Подъем затонувшего корабля

Итак, красный луч на карте острова указывает на затопленный корабль. Теперь посмотрите на висящие на стене библиотечного зала две похожие картины. Подойдите к той, на которой нарисованы ступеньки, и щелкните по ней мышкой. Изображение исказится. При этом закроется ведущая в библиотеку дверь с улицы, а книжный шкаф рядом с картиной превратится в лестницу, открыв ведущий вглубь проход. Идите по нему и заходите в стоящий в глубине лифт. С техникой безопасности здесь строго: пока вы не закроете изнутри дверь лифта, он не будет работать. Теперь нажмите стрелку «вверх». Мы оказались в куполе той самой башни, о которой говорил Этрус. Поднимитесь по леснице с изображенной за ней книгой. Выгляните из окна. Перед вами — мачты затопленного корабля. Спуститесь. Идите на лестницу в противоположном конце помещения — за ней нарисован ключ. Поднимитесь и посмотрите на бронзовую табличку. На ней записаны три даты и время. Перепишите их к себе в блокнот. Теперь идите вниз, к лифту, затем назад в библиотеку. Подойдите теперь к картине с видом на аллею за дверью библиотеки. Щелкните мышкой. Лестница снова станет шкафом, и откроется выход на улицу.



Покиньте библиотеку и идите в стоящий рядом планетарий. Здесь находится декодер, который поможет сопоставить полученные вами даты с названиями созвездий. Зайдя в дверь, нажмите переключатель рядом со входом. Свет погаснет. Подойдите к креслу в центре комнаты. Кликнув по нему мышкой, сядьте в него и вызовите контрольную панель. При помощи четырех регуляторов введите по очереди записанные в башне даты. Вот они: 11 октября 1984 10:04 утра (am), 17 января 1207 5:46 утра (am), 23 ноября 9791 6:57 вечера (pm). Потом нажимайте кнопку. Каждую из дат декодер переведет в карту звездного неба. Сравните форму созвездий с тем, что вы перерисовали из книги об эпохе каменных кораблей. Эти созвездия — Лист, Змея и Жук.

Теперь выходите из планетария и идите на центральную аллею. Разыщите картинки, соответствующие найденным трем созвездиям, и нажмите на них. Цвет из красного станет зеленым. После нажатия третьей картинки послышится шум воды, и кораблик, погруженный в бассейн, всплывет на поверхность. Одновременно всплывет большой корабль, стоящий у пристани. Идите туда, поднимайтесь на палубу и заходите в каюту. Перед вами окажется книга. Откройте ее и щелкните мышью на картинке. Книга перенесет вас на остров каменных кораблей.

Stoneship age

Этот уединенный остров, окруженный рифами, не назовешь веселеньким местечком. Похоже, здесь постоянно льет дождь и штормит. Вы стоите на палубе потерпевшего крушение корабля. Проход в каюту залит водой. Рядом высится заброшенный маяк. С другой стороны виднеется зонтикообразное сооружение. Под ним — пульт с тремя кнопками. С палубы внутрь горы уходит затопленный водой проход. Каменная лесенка ведет на палубу другого ставшего на вечный покой у острова корабля (назовем его кораблем №2). Отсюда внутрь острова идет другой туннель. Тоже затопленный. Далее лестница спиралью поднимается на вершину острова, где стоит телескоп. Вот и все.

Сначала подойдите к «зонтику». Нажмите правую кнопку. Начнет работать помпа, которая откачает воду из подвального помещения маяка. Идите туда. Залезайте в маяк через разбитое окошко. Обратите внимание на ключ, прикованный цепочкой к мосткам. Лестница у дальней стены, идущая наверх, для вас пока недоступна. Спускайтесь по винтовой лестнице вниз. В подвале маяка стоит сундук. Осмотрите его. С левой стороны сундука найдете краник с вентилем. Откройте его. Из сундука вытечет вода, делая его легче. Снова закройте краник. Поднимайтесь наверх, выходите из маяка и идите к «зонтику» с кнопками. Опять нажмите правую кнопку. Вода снова затопит подвал, но легкий теперь сундук всплывет — и будет вас ждать, покачиваясь на волнах рядом с ключиком на цепочке. Идите к маяку, возьмите ключик и откройте сундук. Там лежит еще один ключ. Возьмите его и идите к лестнице на чердак. Ключ откроет замок, люк распахнется, и вы подниметесь наверх.

Осмотритесь. Вы увидите генератор, стоящий рядом с пачкой разряженных аккумуляторных батарей. Вам нужно крутить его ручку до тех пор, пока голубой столбик, показывающий зарядку батарей, не вырастет до максимума. Да будет свет! На маяке загорится фонарь. Спускайтесь вниз и идите по леснице на вершину острова. Посмотрите в подзорную трубу. Засеките направление на маяк — приблизительно 135 градусов. Запомните это.

Теперь снова идем к «зонтику» и нажимаем на среднюю кнопку. При этом помпы откачают воду из коридоров, ведущих вглубь горы. Коридор с одного корабля ведет к комнате Сирруса, с другого — в апартаменты Ахенара. Между собой два коридора соединены тайным проходом, в середине которого находится стеклянный подводный зал с компасом в центре. Обнаружить скрытые проходы можно по нарисованным на их дверях красным квадратам. Безразлично, чью комнату вы посетите первой. Апартаменты Сирруса роскошны и явно говорят о сибаритских наклонностях хозяина. Красный листок лежит в нижнем ящике комода. Возьмите его, вернитесь в коридор, разыщите нарисованный на стене квадрат и кликните по нему мышкой. Откроется отверстие, похожее на собачий лаз. Следуйте этим проходом до лежащего на полу большого компаса. Вокруг компаса расположен ряд кнопок. Вам надо отметить направление, которое вы засекли, глядя в подзорную трубу на маяк. Это двенадцатая кнопка по часовой стрелке от направления на север. Если вы нажмете неверную кнопку, придется возвращаться на маяк и снова заряжать батареи. В случае успеха все вокруг зальет свет, исходящий от расположенных под водой прожекторов.

Возвращение на Мист

Снова вернитесь к «зонтику» с кнопками и нажмите левую. Теперь насосы откачают воду из прохода в каюту корабля. Идите по коридору в носовую каюту. Когда вы откроете дверь, каюта также должна быть освещена подводными прожекторами. Если там темно, проверьте состояние батарей на маяке (может быть, прошло слишком много времени) и при необходимости подзарядите их и повторите операцию с компасом.

Если каюта освещена, спускайтесь вниз по лестнице и идите к стоящему у окна столу. Щелкните по его поверхности мышкой. Там материализуется книга, которая доставит вас обратно в библиотеку острова Мист. Не пытайтесь искать книгу на ощупь. Если в каюте будет темно, она просто не появится перед вами. В библиотеке вставьте листок в красную книгу и возвращайтесь на корабль у пристани, чтобы по второму разу посетить Остров каменных кораблей.

Дело в том, что вы не можете одновременно нести в инвентори красный и синий листки. Как только вы возьмете второй, первый исчезнет из вашего багажа и снова вернется на то место, где вы его нашли. Поэтому на каждом острове вам придется побывать два раза.

Вернувшись на Остров каменных кораблей, снова проверьте состояние батарей на чердаке маяка. Потом нажимайте среднюю кнопку под «зонтиком» и идите в комнату Ахенара. Ой, кажется, у него проблемы с головой. Настольная лампа сделана из скелета. На комоде стоит голографический проектор. Включите его — появится красная роза. Передвиньте рычаг внизу прибора — роза превратится в череп. Во втором снизу ящике комода, на котором стоит проектор, лежит разорванный пополам исписанный лист. Это очень важный документ! Перерисуйте его себе в блокнот. Голубой листок из книги вы найдете на кровати.

Возвращайтесь на Мист и вставьте листок в книгу. Поговорив с братьями, вы услышите, что каждый из них твердит, что второму нельзя верить, и обвиняет в случившемся другого. Кроме этого, слышатся просьбы принести еще листы из книг. И, наконец, оказывается, что где-то есть еще и зеленая книга, и оба брата уговаривают вас ни в коем случае ее не трогать. Интересно, почему?

Что делать с часовой башней?

Пока вам ничего не остается, кроме как продолжить исследование миров Миста. Снова подойдите к висящей на стене библиотеки карте и направьте красный луч из обзорной башни на странный механизм на холме над пристанью. Откройте дорогу

к лифту и поднимитесь в обзорную башню. Как обычно, выгляните в окошко посмотреть на гигантскую шестеренку, затем поднимитесь по лесенке с ключом у противоположной стены и прочтите на табличке: 2:40 2,2,1. Время на этом острове может относиться к единственному объекту — часовой башне.

Покиньте библиотеку и идите к ней. На берегу стоит ящик с двумя вентилями. Один вращает часовую стрелку, второй — минутную. Установите на часах время 2:40 и нажмите кнопку. Из воды поднимется мостик, состоящий из шестеренок. Подойдите к башне. Включите стоящий у нее последний маркер (помните, мы не могли до него добраться?). Открывайте дверь и входите в башню.

Перед вами предстанет очередная странная конструкция, напоминающая самовар с ручкой от унитаза, свисающей на цепочке сверху. На вертикальном шифте расположены три шестеренки с цифрами. Ясно, что тут мы и должны выставить 2,2,1. Вращать шестеренки можно при помощи имеющихся сбоку у «самовара» рукояток. Потяните за левую рукоятку. Начнут вращаться нижняя и средняя шестеренки. Причем, если удерживать рукоять внизу, нижняя шестеренка остановится, а средняя будет продолжать крутится.

Правая рукоятка вращает верхнюю и среднюю шестерни с цифрами. Аналогично, если дернуть ее один раз, обе шестерни синхронно сместятся на одну позицию, если же удерживать рычаг внизу, верхний диск остановится, а средний будет крутиться дальше. Проблема в том, что по мере вращения шестерней висящая сбоку ручка на цепочке опускается все ниже и ниже. Когда она достигнет нижней позиции, все придется начинать сначала.

Короткий путь решения этой головоломки такой: дерните за левую ручку и держите ее в нижней позиции, пока цифры на двух верхних дисках не совпадут. На нижнем будет выставлена единица. Теперь два раза коротко (чтобы диски повернулись синхронно) нажмите на правый рычаг. Вот она — искомая комбинация 2,2,1. Ручка на цепочке уезжает вниз, а у подножия «самовара» открывается крышка маленькой модели механизма, как две капли воды напоминающего тот, что украшает холм на северо-востоке острова.

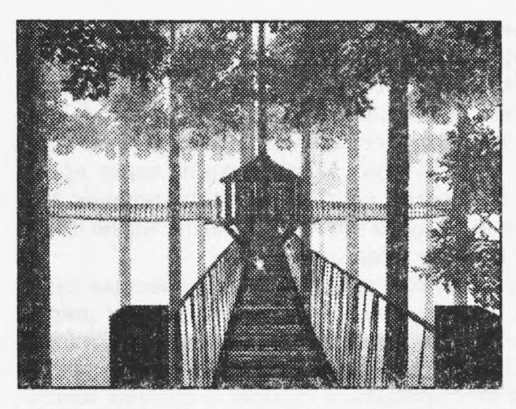
Механическая эпоха

Идем к механизму, торчащему на холме над пристанью. Действительно, он раскрылся, и внутри видна книга, связывающая Мист с механической эпохой. Открываем книгу.

Механическая эпоха встретит вас шестеренками и рычагами. Оглядитесь. Вы увидите поручни, ограничивающие небольшую площадку. Похоже, здесь находится лестница, конструкцию которой Этрус описывает в книге. Рядом стоит управляющий прибор. На панели находятся четыре кнопки, при помощи которых можно менять рисунки над ними, и итоговая красная кнопка. Попробуйте покрутить рисунки. Их много. Подобрать методом тыка правильную последовательность не удастся. Оставьте прибор пока в покое, обогните с дальней стороны пандус и идите по лесенке и мостику в железную крепость.

Сразу у входа коридор разветвляется. Направо находится комната Ахенара. Идем туда. Похоже, наш клиент совсем спятил — комната увешана орудиями пыток и убийств, к стенам прибиты кровавые трофеи. Обратите внимание на стоящий у стены прибор. Это — симулятор вращения крепости. Чтобы повернуть сооружение, надо двинуть левый рычаг до упора, а затем держать правый нажатым до тех пор, пока ведущие в крепость мостки не займут нужную позицию. Освойтесь как следует с прибором, вскоре вам встретится такой же, и управлять им придется вслепую.

Слева от трона Ахенара в стене есть тайный проход. Его легко найти по нарисованной поперек желтой полосе. Откройте и лезьте туда... А мы-то думали, что уже



узнали об этом брате самое худшее! Среди пузырьков с ядом легко найдется голубой лист. Возьмите его и вернитесь в комнату. Покиньте ее через другой выход.

Вращение крепости

Идите по коридору. В середине начинается проход, ведущий в центр здания к лифту. Зайти в лифт пока невозможно. На стене, рядом с началом прохода, виднеется очередная красная кнопка. Нажмите ее. Часть прохода опустится вниз, превратившись в лестницу. Спускайтесь по ней к стоящему впереди прибору. Слева на приборе изображены две разорванные окружности. Это — шахта лифта и сам лифт. Нужно совместить их входы. Делается это легко, только учтите, что конструкция весьма инерционна и надо остановить вращение на предыдущей позиции — инерция все сделает за вас сама. Когда рисунок окрасится в красный цвет, поднимитесь по лесенке и снова нажмите кнопку на стене. Теперь можно идти по проходу к лифту.

Заходите в лифт и езжайте наверх. Обратите внимание, что управляющих кнопок в лифте не две, а три. Средняя — это таймер. Его нужно нажать, когда лифт остановится на верхнем этаже. Нажимайте и выскакивайте из лифта. Лифт закроется и начнет опускаться, пока перед вами не окажется очередной смутно знакомый прибор. Это — настоящий управляющий пульт вращения крепости. Ориентироваться нам придется по звуку. Нам нужно перевести мостки три раза: по очереди к двум маленьким островкам, на каждом из которых находится по два управляющих символа (помните последовательность из четырех картинок, которую мы искали по прибытии на остров?), а затем вернуть мостик в первоначальную позицию.

После очередной манипуляции с рычагами спускайтесь вниз на лифте, идите к выходу из крепости и смотрите, куда переехал мостик. Когда все будет сделано, вернитесь на остров, с которого мы начали осмотр механической эпохи. Идите к пульту. Вам уже известна нужная последовательность: 1) разомкнутый снизу круг; 2) равнобедренный треугольник вершиной вниз, прямоугольник, треугольник вершиной вверх; 3) кружок над тремя равнобедренными треугольниками; 4) полукруг. Нажимайте итоговую кнопку. Справа откроется лесница. Спускайтесь по ней к книге, которая вернет вас на Мист. Добавьте еще один лист в голубую книгу.

За красным листком

Вернитесь в механическую эру за листом для Сирруса. Теперь от входа крепости повернем налево. Комната Сирруса обставлена богато, хотя и безвкусно. На стенах — картины, в углу — роскошный трон. Естественно, и здесь есть тайник. Вход в него находится справа от трона за гобеленом. Открывайте и входите. Маленькая слабость Сирруса — непомерная любовь к деньгам. Все помещение уставлено шкатулками с золотом. Среди винных бутылок вы найдете письмо от Ахенара, который корит брата за жадность. Искомый красный листок лежит в шкатулке в дальнем углу. Берите его и возвращайтесь на Мист. Вставляйте лист в книгу и отправляйтесь на дальнейшие поиски.

Запуск космического корабля

Книга, которая доставит вас в лунную эпоху, находится на космическом корабле. Как вы уже привыкли, сначала нужно воспользоваться картой в библиотеке. Зафик-

сируйте положение красного луча из смотровой башни на космическом корабле. Откройте при помощи картины проход и поднимайтесь в лифте на верх смотровой башни. В окошке виден космический корабль, а табличка над лесенкой на другой стене гласит «59 Вольт». Ясно, речь о генераторной, соединенной силовым кабелем с космическим кораблем. Идем туда.

Спускаемся по длинному коридору и нажимаем на голубую кнопку, чтобы открыть дверь. Перед нами — панель с двумя вольтметрами и кнопками сбоку. Кнопки расположены в два ряда по десять в каждом. Нужно найти такую комбинацию, чтобы на каждом вольтметре было 59 вольт. Для этого в первом ряду нажмите первую и третью кнопки, а во втором — третью и четвертую. Есть!

Выходим из генераторной и идем к космическому кораблю. Открываем дверь и заходим внутрь. В одном конце помещения стоит клавиатура, как у пианино (вы не забыли срисовать из книги Этруса о лунной эре последовательность нот?), в другом — пульт управления. Пять тумблеров, соответствующих пяти нотам, расположены в пяти вертикальных прорезях. Справа — итоговый рычаг: дернув его до конца вниз, вы услышите проигрыш набранной на пульте мелодии. Сыграйте нужную последовательность нот на пианино, идите к пульту и попытайтесь воспроизвести услышанное. Если вы только не заканчивали музыкальную школу, придется помучиться.

Когда наконец мелодия будет подобрана, после рывка правой ручки круглый экран наверху затуманится, и на нем появится изображение книги. Коснитесь ее, и сможете увидеть лунный остров с высоты птичьего полета. Щелкнув мышью на рисунке, вы перенесетесь в лунную эру.

Лунный остров

Это место наполнено пением ветра, журчанием воды, плеском волн. Звуки будут сопровождать вас на всем пути через лунный остров, и идентификация разных звуков необходима для разгадывания здешних головоломок. Идите по мосту к острову, потом мимо больших ворот с пультом управления справа от них. Тропинка разветвляется. Вам предстоит посетить пять разных мест острова, каждое из которых имеет свое специфическое звучание. Идите налево по тропе с лестницей в оазис с деревьями. Посмотрите на микрофон, висящий над журчащей в бассейне водой. С перил возьмите синюю страничку. Нажмите находящуюся рядом кнопку. Над ней загорится картинка с двумя капельками воды. Послушайте журчание и идите назад.

Следующая локация с микрофоном и кнопкой — пропасть с ревущим в ней пламенем, описанная в книжке Этруса. Она находится чуть правее оазиса. Нажмите кнопку (картинка покажет поток теплого воздуха), послушайте звуки. Продолжайте обходить остров слева направо. Тропинка за воротами с пультом выведет вас к часам. Это — третья локация с кнопкой (рисунок с двумя стрелками) и микрофоном. Дальше находится кристальный лес. Здесь лежит красная страничка. Послушайте пение ветра в кристальном лесу, нажмите четвертую кнопку. Засветится картинка с изображением кристалла.

Следуя дальше по гряде, вы выйдете к началу туннеля. Слышен вой ветра, проносящегося через туннель. Конечно, рядом есть кнопка и рисунок с потоком воздуха, проходящим через отверстие. Нажмите кнопку и спускайтесь по лестнице в туннель. Найдите рядом с лестницей рычаг, включающий свет.

Туннель выведет вас к островку со странным механизмом. При помощи стрелочек «вправо» и «влево» вы должны будете засечь точные координаты каждого из пяти источников звука на острове, а потом нажать суммарную кнопку. Механизм проиграет вам шумы в следующей последовательности: кристальный лес, оазис, подземный туннель, ров с пламенем и часовая башня. Запомните звуки и их последовательность. Теперь идите назад к большим воротам с пультом управления.

Как вы уже догадались, при помощи пяти переключателей в пяти прорезях надо воспроизвести услышанную вами последовательность шумов, а затем нажать красную кнопку. Если все сделано верно, дверь отворится. Идите в открывшийся проход к стоящему на рельсах транспортному средству, по виду напоминающему ржавый батискаф. Нажмите кнопку у двери и заходите внутрь. Активизируйте пульт управления кнопкой «Forward».

Вам предстоит проехать сложный лабиринт железнодорожных путей. На каждом перекрестке машина будет останавливаться, давая возможность при помощи стрелочек выбрать путь. Ориентироваться предстоит по компасу, находящемуся на панели управления справа. Правильная последовательность такая: N, W, N, E, E, S, S, W, SW, W, NW, NE, N, SE. Выходите, приехали. Идите по длинному коридору к книге, которая вернет вас в библиотеку.

Повторная экскурсия за красным листом будет заметно короче. Правильные последовательности звуков в космическом корабле и у ворот лабиринта уже выставлены, нужно будет только подобрать красную страничку в кристальном лесу и повторно проехать лабиринт. Вставьте четвертую красную страничку в книгу. Нам осталось побывать всего в одной эпохе.

Путь в затопленный лес

Подойдите к карте острова и поверните обзорную башню так, чтобы красный луч проходил через огромное дерево за небольшим домиком слева от центральной аллеи. Потом подойдите к картине с лестницей и откройте проход к лифту. Не буду повторять уже знакомую последовательность действий. Разница лишь в том, что в окне будет видно гигантское дерево, а на табличке на противоположной стене появятся загадочные цифры: 7, 2, 4. Это — шифр сейфа, находящегося в сторожке рядом с гигантским деревом.

Спускаемся вниз, выходим из библиотеки и идем в сторожку. Выставьте цифры на дверце сейфа, потом потяните за ручку. Дверь откроется. Сюрприз — внутри коробка спичек! Зачем их прятать, когда библиотека уже погорела? Странно...

У противоположной стены сторожки находятся котел с датчиком давления и большое красное колесо. Открутите колесо до упора (на экране будут показаны зеленые стрелочки). Из трубы под котлом пойдет газ. Теперь возьмите спичку из коробка. Подожгите ее, чиркнув о коробок, и зажгите газ. Дождитесь, пока манометр станет показывать максимальное давление в котле, и тогда закрутите колесо (видны красные стрелочки), перекрыв газ.

Вот теперь быстро выходите из сторожки и идите к большому дереву. Вы увидите, как в его стволе откроется ниша лифта. Садитесь туда и нажимайте на кнопку. Лифт отвезет вас в помещение, где находится книга, связывающая Мист и Эру затопленного леса. Как обычно, откройте книгу, полюбуйтесь полетом над незнакомой местностью и щелкните по картинке.

Лесная Венеция

Лес встретит вас кваканьем лягушек и пением птиц. Вы стоите на нижнем из трех ярусов, вокруг — гигантские стволы деревьев, вдали виднеется ветряная мельница. Идите к ней по проложенным по болоту мосткам. Обратите внимание на лежащие на мостках водопроводные трубы и переключатели в тех местах, где трубы разветвляются. Внутри мельницы находится огромный цилиндрический резервуар, а от него отходит уже знакомая нам труба.

Открутите вентиль на трубе рядом с резервуаром. Вода потечет в трубу — вы услышите журчание. Обратите на это внимание, поскольку вам неоднократно придется изменять направление потока воды в трубах, и именно этот звук даст вам понять, есть ли в нужной трубе вода.

Идите назад в лес. Невдалеке виднеется дерево со спиральной лестницей вокруг ствола. К сожалению, путь туда преграждает дверь, которая не хочет открываться с этой стороны. Поищем другой путь. Вернитесь к ближайшему к мельнице переключателю воды в трубах. Откройте левый рукав, перекрыв правый. Дальше вода должна течь: направо, направо, направо. Пришли. Перед вами — лифт. Заходите, закрывайте дверь, жмите на рычаг. Вы едете на средний ярус.

Средний ярус

Идея — открыть двери уже виденной нами спиральной лестницы вокруг дерева, ведущей на нижний ярус, затем поискать путь наверх. Идите к ближайшей беседке, затем три раза направо и насквозь через очередной скворечник в тупиковую беседку. Там находится рычаг, открывающий верхнюю дверь на лестницу вокруг дерева. Возвращайтесь: прямо, направо два раза, через квадратный домик и далее к лестнице. Спуститесь по лестнице и распахните нижнюю дверь. Идите по мосткам до ближайшего перекрестка и переключите воду в трубе так, чтобы она текла к дереву с лестницей. Снова поднимитесь по лестнице на второй ярус. Рядом находится лифт. Теперь, когда есть вода, на нем можно подняться на третий ярус, где находятся комнаты Сирруса и Ахенара.

Верхний ярус

Идите прямо в виднеющиеся вдали апартаменты Ахенара. По пути вы пройдете через дом, в котором при вашем появлении активизируется голографический проектор. Ахенар явно нуждается в помощи психиатра! Следующая беседка — жилое помещение. В ней вы найдете синюю страничку на полу и стоящее в углу записывающее устройство. Понажимайте на кнопки, послушайте, что говорят братья. Возвращайтесь назад.

С листком в инвентори спуститесь на лифте, затем по лестнице на нижний ярус. Идите к первому от мельницы перекрестку. Переключите поток воды налево, снова налево, затем направо. Перед вами обрыв мостков и переключатель рядом. Нажмите. Из воды поднимется секция мостков, образовав мост. Вдали виднеется еще не исследованный лифт. Ясно, что для того, чтобы воспользоваться им, надо подать по трубам воду. Обратите внимание, что труба, подводящая воду к лифту, оборвана. Чтобы соединить разорванные куски, покрутите кран у места обрыва.

Теперь порядок переключений, начиная с первого от мельницы перекрестка, следующий: налево, направо, направо, налево. Идите в лифт. Закройте дверь и поднимитесь наверх. Там вас будет ждать книга, которая доставит вас снова в библиотеку.

Второй визит в затопленный лес будет намного проще. Переключите воду и — по лестнице и на лифте — сразу поднимайтесь на верхний ярус. Теперь идите налево и назад, огибая лифт. Вы попадете в комнату Сирруса. В ящике в основании кровати вместе с бутылками лежит вторая половина разорванного письма. Скопируйте ее в блокнот, соединив с той, что была найдена на Острове каменных кораблей. Красный листок вы найдете в ящике стола, стоящего у окна. Спускайтесь на первый ярус, снова переключите воду и езжайте в лифте к транспортной книге. Возвращайтесь на Мист, чтобы положить листок в красную книгу.

Поворот сюжета

Теперь, когда в каждую из книг вы вставили по пять страниц, братья говорят, что нужно всего по одному листу, чтобы выпустить их на свободу. Для этого предлагается воспользоваться 158-ой страницей книги кодов (помните, она стоит справа на средней полке). Перерисуйте матрицу и зайдите в комнату библиотеки, куда ведет узкий лаз в стене. Нажмите на кнопку. Дверь наружу закроется, опустив перед вами

металлический лист. Пощелкайте на нем мышью. Вот то место, где надо воспроизвести узор со страницы 158. Справившись с этим делом, еще раз нажмите на кнопку. Раздастся скрежет, и на месте, где была дверь, появится полка с двумя листами — синим и красным, а над ними стоит зеленая книга. К этому времени вас давно уже должны были одолевать обоснованные сомнения в психическом здоровье братьев. Конечно, если жизнь и игра вам надоели, можете пойти и освободить любого из них. В этом случае вас самих заточат в книгу, из которой будут вырывать один за другим листы, пока вас не поглотит тьма. Если же вы действительно принадлежите к виду homo sapiens — человек разумный, вы откроете зеленую книгу и выслушаете рассказ Этруса о том, что же произошло на самом деле. К сожалению, для освобождения Этруса также нужно найти отсутствующую страницу.

Наступило время вспомнить о разорванном надвое листе, который вы нашли на островах. Прочтите текст. В нем говорится, что нужно включить все переключатели на Мисте, а затем снова выключить тот, который стоит на пристани. Вы уже все включили, поэтому идите на пристань и делайте, как сказано. В маркере откроется тайник. Там лежит та самая страница, которая нужна, чтобы восстановить книгу Этруса. В принципе, можно сходить за белой страницей еще до того, как вы воспользуетесь 158-ым рисунком из книги образцов. Тогда матрицу не придется заполнять дважды, и вы можете сразу перенестись к Этрусу. Но пусть все идет обычным порядком.

Теперь нужно снова вызвать зеленую книгу (см. выше). Вы можете перенестись в мир, где среди творческого беспорядка за столом работает Этрус. Ваш приход не вызовет у него особого ажиотажа. Разговаривает он неспешно, делает длинные паузы... Он поблагодарит вас за принесенную страницу. Кроме того, вы услышите, что, когда он решит разыскать свою любимую Катерину, он снова попросит вашей помощи. Посередине разговора он вспомнит, что надо разобраться с сыновьями, и на минуту покинет вас. Закончив рассказ, он даст вам книгу, которая поможет вам снова оказаться в знакомой библиотеке.

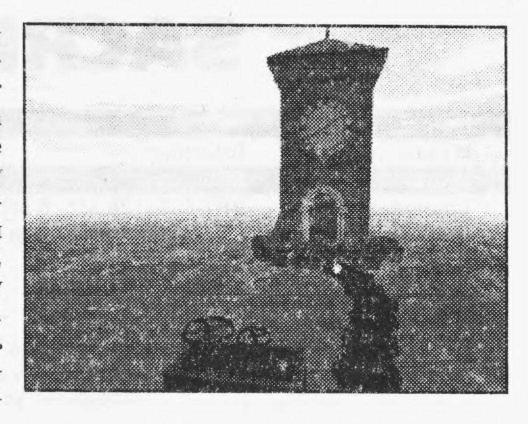
Вернувшись туда, вы обнаруживаете, что от книг, в которых были заключены сыновья Этруса, осталось мокрое место. Да, папочку лучше не сердить! В общем-то, на этом можно было бы и закончить рассказ... но что за книга валяется на полу библиотеки у выхода? Подходим и начинаем читать. Кажется, нас ждут еще приключения.

Последний остров

В книге рассказано, что Этрус пытается построить прибор, который бы позволял вести наблюдение за эпохами Миста дистанционно, не переносясь в них. Для этого нужны кристаллы и особые условия, а именно — холод. Заканчивается рассказ рисунками, напоминающими нам о голографическом проекторе. Закрываем книгу и идем к пристани, в помещение с проектором. Выставляем на управляющем пульте число 40. Включаем изображение. Над колодцем возникает голубой остров. Обойдите колодец и обратите внимание, что кнопка на его задней стороне стала мигать желтым цветом. Нажмите ее. Пульт управления на стене опустится, открыв нишу.

В нише находится схема знакомого нам космического корабля с ведущим к нему пандусом. Единственное, чем мы можем манипулировать, это расположенная на пандусе кнопка, вставленная в разомкнутый круг. Нажмите на нее. Пусть разрыв в круге окажется обращенным в сторону моря. Выходите из проекторной и идите к пандусу. Со стороны моря в прежде глухой стене появилась дверь. Заходите туда.

Два длинных коридора приведут вас к очередному прибору с четырьмя окошечками. Выставим в них цифры, списанные из книги Этруса: 2735. Прибор уедет куда-то наверх, а вам предстоит вернуться назад в библиотеку.



Войдя туда, обнаруживаем, что центральная часть пола поднялась, превратившись в тумбочку. А в ней лежит очередная книга. Интересно, куда она нас отправит? Конечно же, туда, где Этрус строил свой прибор — в страну вечного холода. Вы оказываетесь стоящими на платформе над замерзшим океаном. Вокруг — полярная ночь, внизу плавают льдины. Идите по мосту к берегу, к стоящему там сооружению. Прежде чем зайти, откройте вентиль на трубах с левой стороны дома. Теперь заходите внутрь. Закройте за собой дверь. Осмотритесь.

На почетном месте лежит книга, которая может перенести вас обратно в библиотеку Миста (если вы уж очень боитесь холода). В стене есть дверь, но она не хочет открываться. У другой стены стоит печка. Теперь, когда мы открутили вентиль на трубах с топливом, можно ее зажечь. Комната прямо на глазах оттает. Теперь внутренняя дверь легко откроется. За ней — длинный коридор. Идем по нему к лифту. В лифте есть две кнопки — «вверх» и «вниз» — и два окошечка. Сейчас в них видны только куски серой стены. Едем наверх.

Мы оказались на балконе с прекрасным видом на полярный океан и очередным странным прибором перед нами. Очевидно, он играет какую-то роль в исследованиях Этруса. Справа на управляющей панели — рычаг, имеющий три положения, и связанная с ним кнопка. При перемещении рычага кнопка меняет цвет — красный, зеленый, синий. Дерните за рукоятку слева. Со стоящих вдали в океане силовых башен в море ударят молнии, а над ними разгорится полярное сияние того цвета, какую кнопку вы выбрали.

Налюбовавшись этим эффектным зрелищем, идите назад в лифт. В одном из боковых окошек появилась кнопка. Нажимаем. Оказывается, этот лифт не только ездит вверх-вниз, но и вращается. Когда дверь наконец раскроется, вы очутитесь перед тайным убежищем Этруса. Прочитайте лежащую на столе книгу, чтобы больше узнать о происходящем.

Снова зайдите в лифт и нажмите кнопку «вниз». Вы окажетесь в незнакомом коридоре, который приведет нас к закрытой двери. За ней находится лаборатория, где стоит прибор для наблюдения за эпохами Миста. На столе лежит записка от Катерины мужу. Она зарисовала, какая последовательность кристаллов соответствует той эпохе, куда она отправилась. Прибор представляет собой экран для наблюдений, под ним расположена кнопка и пять подставок для кристаллов. Если щелкнуть мышью на подставке — появится кристалл. При каждом следующем щелчке он будет менять форму. Если водить мышью по кристаллу, не нажимая кнопки, он меняет цвет. Итак — пять подставок, восемь разных форм кристалла, шесть цветов — в итоге 48 в пятой степени сочетаний. Интересно, как с этим разбирался Этрус?

Воспроизведите последовательность кристаллов, зарисованную Катериной. Нажмите на кнопку. Появится картинка с желтым песком и пальмами. Кажется, именно в этом месте нам и предстоит искать Катерину в следующем сиквеле. Ну что ж. Утешает, что это в самом прямом смысле теплое местечко.

Напоследок можете поэкспериментировать с различными приборами или просто побродить по прекрасным островам, прощаясь до следующей игры с миром Мист. А можете поискать вещи, которые не попали в данное описание. До свидания.

Удачи!

Кирилл Шитарев (hroft@newmail.ru)

SACRIFICE

Разработчик	Shiny
Издатель	Interplay
Жанр	RTS
Требования	PIII-500, 128 Mb, 8 Mb видеоускор. (PII-233, 64 Mb, 4 Mb видеоускор.)

Тактика

Помните золотое правило игры Sacrifice — «камень-ножницы-бумага»? Это слова из известной всем детской игры, типа камень тупит ножницы, ножницы режут бумагу, а в бумагу заворачивается камень. И здесь так же. Пехота идеально подходит для уничтожения вражеских стрелков, потому что ей от стрел, плевков, ядовитых капель или прочих вариаций дистанционного огня (зависит от бога) отнимается на удивление мало. Это вы заметите еще в тренировочной миссии, где вам будут показывать, как направлять войска идти куда-нибудь и атаковать. А сама пехота бьет стрелков с ужасающей силой.

Против пехоты самое верное средство — это любой летающий юнит, пусть даже и слабый, потому что ни один пехотинец не может нанести никакого урона ни одному летуну. То есть летай и мочи безо всякой опасности, пользуйся превосходством в воздухе. Отнимает летун пехоте, правда, не очень много.

Летающие юниты легко сбиваются с помощью стрелковых войск. Обычно простой стрелок с одного только выстрела снимает простому летающему чуть ли не половину жизни, то есть сбивает ни много ни мало с двух-трех выстрелов. Это значит, что нет никакого смысла посылать против стрелков летающих, их собьют в два счета.

Из всего сказанного непременно напрашивается вывод, что всегда лучше иметь в войске разные юниты, чем одинаковые. К сожалению, этой же стратегии придерживается и компьютер, поэтому так просто его не победить. Теоретически в разгаре боя эффективнее всего было бы направлять каждый юнит по отдельности на тот, который выгоднее всего по принципу «камень-ножницы-бумага», однако игра идет так быстро и динамично, что это просто физически невозможно сделать, особенно если компьютер притормаживает от слишком большого количества объектов на экране. Приходится полагаться на могучий Артишифиел Интеллект, то бишь мозги ваших созданий, а проще говоря, на роль случая, укрепленную преимуществом количественного превосходства. Во нагрузил! Короче, принцип такой: побольше и разного для стычек.

Другое дело — взятие маналита. Тут нужными как воздух становятся осадные юниты. Кто при слове «осадный юнит» не понимает, о чем речь, то скажу, что ничего общего с осадным танком из Дюны 2 это не имеет (если вы еще помните эту игру). Осадные юниты стреляют очень далеко, очень. Снаряд летит неточно, но разрывается и отнимает достаточно много жизней. Применять его против врагов, прикрепленных к маналиту лучами, хорошо, потому что при всем желании достать вас враги просто не будут достреливать, если среди них самих нет осадных юнитов. Если выставить целую батарею из осадных войск, то разгромить маналит с почти любой охраной будет совсем несложно.

Каждый суперъюнит у разных богов обладает своими особенностями, которые могут определять всю тактику боя. Ясно, что тут нужно хорошо сперва разобраться с особенностями юнита, а потом настроить их под самую завязку. По правде говоря, когда стал доступен самый мощный юнит, строить все остальные уже почти не нужно, на то он и суперъюнит. Лучше всегда иметь меньше сильных юнитов, чем много слабых — тогда ими легче управлять, а значит, действия ваших войск становятся более продуманными, а не просто «пришел, увидел, убежал».

Вообще, игру Sacrifice я особо тактической не назвал бы, то есть непосредственное управление юнитами в процессе боя не так уж и важно. Обычно решающую роль играет состав ваших войск, их построение (для перестрелки, фаланга, линия, клин и др.), ну и, конечно, их численность. Поэтому особенно не старайтесь отличиться в управлении войсками на поле боя, а просто с умом подходите к формированию ваших армад. Помните: армия, состоящая из одного типа юнитов (если, конечно, это не суперъюниты) — мертвая армия, всегда найдется какая-нибудь зараза, против которой ваш тип юнитов будет бессилен.

Не бойтесь заходить на гору, потому что оттуда можно обозреть прилегающую местность. Кроме того, с горы стреляющие юниты бьют дальше.

Еще один совет. Всегда старайтесь пользоваться наиболее мощными из доступных созданий. Во-первых, тогда количество юнитов в вашей армии будет меньше, и ими будет легче управлять. Во-вторых, можно будет оперативно подлечивать магией наиболее пострадавшие создания. В девятой и десятой миссиях старайтесь вообще воевать только суперъюнитами каждого из богов. Единственно, Высший демон Чарнела не самый лучший боец, и можно усилить армию из них тремя-четырьмя суперстрелками Стиксами.

При атаке маналитов с Охраной можно придерживаться двух тактик. Можно атаковать существ поодиночке, можно атаковать сам маналит. Вам, наверное, уже известно, что если нанести ущерб самому сооружению-маналиту, то ущерб наносится всем существам, которые прикреплены к нему, причем всем существам одновременно. Однако если маналит охраняет несколько пеших созданий и одна тяжелая артиллерия, то лучше всего атаковать именно тяжелую артиллерию вашими стрелками, а уж затем переключатся на маналит или других его охранников. Если же под вашим началом имеется несколько неповоротливых созданий (например, Драконов), которые будут мешать друг другу в атаке, то лучше приказать им атаковать именно маналит. В любом случае, пока живо хоть одно из созданий, охраняющих маналит, то он останется стоять на своем месте. Кстати, существо, поставленное на защиту маналита, получает лучшую защиту от стрелков и магических заклинаний и намного быстрее восстанавливает утраченное здоровье. Атаки существа становятся более опасными для врагов. Не очень увлекайтесь созданием Охраны у маналитов, так как прикрепленное к нему существо не сможет путешествовать иначе как в непосредственной близости от маналита, а значит, вы не сможете использовать его в своей армии для атаки врага или вообще направить куда-либо в любое другое место. Как правило, лучше всего размещать существ-охранников у маналитов рядом с вашим алтарем (если ваших сил недостаточно для отражения атаки на ваш алтарь в начале игры) или рядом с вражеским алтарем. Но последнее — в исключительных случаях и если этот враг остался последним. Тогда ему будет намного сложнее вернуть себе свой алтарь, даже если его войска сильнее тех, что находятся под вашим командованием. К сожалению, однажды прикрепленное к маналиту существо нельзя от него отцепить никаким образом. Но вы можете убить свое же существо, прикрепленное к маналиту, чтобы забрать душу и создать такое существо, но уже без связи с маналитом.

Маналит — это вообще нужная штука. Чем больше у вас маналитов, тем быстрее манахоары приносят вашему магу так необходимую ему ману. С другой стороны, чем больше у вас манахоаров, тем быстрее восстанавливается мана, даже если количество маналитов остается прежнем. Обычно хватает штук трех маналитов и пары манахоаров: так вы будете всегда иметь более-менее приличное количество свободной маны. Если в вашей армии служат существа, которые очень активно тратят ману (обычно это суперсущества вроде различных Драконов и Ринока), то лучше всего построить еще пару дополнительных манахоаров, которые будут также автоматически снабжать маной и находящихся рядом с ними ваших существ. Было замечено, что если у вас много существ, которым требуется подзарядка маной, то скорость восстановления маны у самого мага падает: это в случае, если количество манахоаров невелико.

Вообще, при сражении уделяйте основное внимание не полному уничтожению врагов, а непосредственно вражескому колдуну. Если он будет убит, то сражение намного упростится, и вы сможете по ходу дела переделывать вражеские души с помощью Conversion. Если же рядом с полем боя находится маналит без охранников, то прикажите ближайшим к нему существам атаковать маналит, чтобы тут же (во время боя) создать свой маналит. Так вы лишите вражеского колдуна дополнительного притока маны, плюс есть шанс, что закончится мана у его стреляющих созданий, а значит, они станут бесполезны.

В процессе осквернения алтаря также есть свои маленькие секреты. Когда вы выбираете заклинание Desecrate, вам требуется быть почти рядом с алтарем противника и выбрать существо, которое также находится недалеко. После чего появляются сак-доктора, которые хватают выбранное существо и с помощью него начинают проводить ритуал осквернения. Во время осквернения в противостоящего вам мага начинает бить молния, которая начинает уменьшать его жизни, запас маны и опытность. Если в процессе осквернения маг будет убит, то тогда его алтарь будет разрушен, а он сам будет уничтожен и покинет миссию. Так вот: маг, над алтарем которого производится осквернение, может жить очень долго, если встанет рядом с принадлежащим ему маналитом и будет постоянно подлечиваться. Вам потребуется найти мага и атаковать его сразу всей армией: только убив его в то время, пока его алтарь оскверняется, вы уничтожите врага навсегда. Кстати, с началом процесса осквернения алтаря вам будет показано месторасположение мага, причем как на мини-карте, так и особым лучом света. Еще одна маленькая, но важная хитрость. Чем больше душ было у выбранного для осквернения вашего существа (то есть чем больше душ требуется на его создание), тем быстрее вражескому магу наносится урон и тем больше шанс, что его будет легче убить.

Используйте особые умения существ. Правда, не все из них достаточно хороши, чтобы быть использованы; к примеру, невидимость-Stealth у сильфид. У Снежных драконов очень приятна возможность Ускорения, она часто помогает при сражениях на больших картах. Серафимы и Гремлины способны захватить вражеское существо (лучше всего мага) и временно парализовать его определенным образом. У Риноков есть возможность создавать Halo of Earth, только эта способность позволяет им противодействовать летающим созданиям, против которых бесполезны их обычные атаки.

Старайтесь переделывать все вражеские души, даже если это потребует времени и отвлечет вас от других действий. Даже если у вас достаточно душ, то лишние не помешают. Пусть лучше запас ненужных душ будет у вас, чем у противника, чтобы ему не пришлось активно усиливать свою армию все новыми и новыми созданиями. Каждая новая душа у вас — это потеря одной души противником.

Как только маг получит третий уровень, то он сможет вместо маналитов стоить святилища (Shrine). Они будут восстанавливать ману не так быстро, как маналит, а медленно, примерно с такой же скоростью, как и алтарь (алтарь, как известно, восстанавливает ману медленнее маналита). При этом при переделке душ ваши сак-доктора смогут не бегать к находящемуся вдали алтарю, а переделывать души прямо под боком. К сожалению, при всей внешней привлекательности идеи она плохо работает. Во-первых, еще один маналит позволит вам быстрее восстанавливать ману, и его отсутствие серьезно повлияет на ваш магический потенциал. Во-вторых, сак-доктора не будут относить души к далекому алтарю (что они делают достаточно быстро), а станут производить обряд осквернения недалеко от поля боя. Есть множество вероятностей, что святилище обнаружит вражеский маг и просто поубивает всех сак-докторов, тем самым вернув к жизни все свои существа (и не дав вам получить их души, что очень неприятно). Вдали, у вашего алтаря, который дополнительно может быть защищен охраняемым маналитом, ваши сак-доктора будут в намного большей безопасности. Плюс бегают они быстро и доносят души до

алтаря, как бы далеко он ни был, достаточно резво. Кстати, если сак-доктор провел рядом с телом жертвы достаточно много времени и потащил ее к алтарю, то если убить этого сак-доктора, жертва оживет и станет сражаться на стороне того мага, к которому она принадлежит. Ритуал переделки душ также занимает некоторое время (чем больше душ у существа, тем дольше), и пока ваш алтарь (или святилище) занято, все остальные сак-доктора со своими жертвами будут толпиться рядом и покорно ждать своей очереди.

Кстати, если вы узнаете из голосового сообщения, что к вашему алтарю подошел вражеский маг и начал ритуал его осквернения, то срочно собирайте вокруг себя свою армию и заклинанием Teleport переноситесь прямо к алтарю. Пока ваши войска уничтожают врагов, выбирайте самое простое атакующее заклинание и кидайте его во вражеских сак-докторов, которые устроили ритуал на вашем алтаре. Они исчезнут, ритуал будет прерван, и вы сможете обратить свое внимание на уничтожение врагов. Кстати, вы можете убить вражеских сак-докторов на вашем алтаре и без магии, а просто приказав одному из стреляющих созданий атаковать их, но так будет чуть дольше. А время в данном случае просто жизненно важно.

Стратегия

В игре Sacrifice есть два типа прохождения уровней, применимые почти всегда. Во-первых, можно сидеть, как медведь в собственной берлоге, и медленно копить души, набирая громадное войско для решительного и бездарного штурма, в котором вы победите с вероятностью 156 процентов. Этот способ стар как мир компьютерных игр, в частности стратегий, и тысячу раз доказал свою жизнеспособность. Ну что же, ветераны Дюны, Команд&Конквера и прочих и прочих, идите верною тропой медведя и сидите в защите, а потом берите простым количеством. Только позвольте мне свое маленькое скромное мнение: это разве стратегия?

Второй способ уважаю. Не теряя ни минуты, неситесь к вражеской базе (в данном случае алтарю). По ходу дела захватываете маналиты, к которым тупой компьютер еще не успел настроить охраны. Когда добежите до алтаря, компьютер все еще тормозит, а вы его отмачиваете, — и дело в шляпе. Круто, быстро и без двухчасового сидения за простейшей миссией из-за одного только желания выиграть с десятикратным превосходством. Срабатывает, правда, не всегда.

В игре Sacrifice довольно мало возможностей применять различные стратегии и тактики, надо просто захватывать маналиты и производить побольше чудищ, которые количеством будут побеждать. Если бы не магия, то эта игра была бы по задумке очень похожа на старенькую 16-битную игрушку на Сеге (может быть, вы еще помните такую приставку), которая называлась Herzog Zwei. Наверняка вы не играли в нее, но мне тогда продавец сказал, что это «единственная похожая на Дюну стратегическая игра на Сеге», кроме самой Дюны. На Дюну, прямо сказать, она была похожа мало, но теперь, когда я сел играть в Сакрифайс, образы былого мучения на 16 битах следуют за мной неотступно. Там все было почти так же: база, маналиты — вместо них домики, которые приносили не магию, а деньги, и которые можно было захватывать. Целью миссии непременно было уничтожение вражеской базы. И так же точно для неумелого игрока Herzog Zwei превращался во многочасовое занудство, где вы и враг пытались отхватить друг у друга побольше домиков и добраться до базы, при этом была иллюзия стратегии и даже тактики, но на самом деле только что-то вроде стратегии... Ой, заговорился! Не в ту степь...

Самое главное отличие Сакрифайса от Герцога Цвая в том, что все трехмерное — раз, что есть невесть сколько магии, разнообразной и коренным образом меняющей игру — два, и три — это все-таки какое-никакое управление войсками, пусть и в ужаснейшей суматохе и неразберихе, особенно если мага постоянно заслоняют драконы и прочая летающая тварь.

Сила и количество созданий часто играет второстепенную роль, потому что магия гораздо эффективнее в бою, чем тупая живая сила. Поэтому советую не забывать о манахоарах, стройте их три-четыре штуки и постоянно поддерживайте это количество, иначе вы можете просто остаться без магии. Не посылайте ваших манахоров вместе со всеми войсками в гущу боя, они там совсем не к чему. Так обычно бывает с неопытными игроками, когда они не научились еще отделять один отряд от другого и предпочитают все новые вызванные юниты держать в одном отряде. Манахоров лучше аккуратно выделить в отдельный отряд, закрепив его за цифрой 4 или 5. Если вы сразу прикрепили своих манахоров к первому отряду, то зажмите Shift и щелкните левой клавишей мыши на их иконки в меню выбранных юнитов. Тогда они будут исключены из отряда 1, и их можно будет объединить в отряд 4 или 5. Цифры 4 и 5 выбраны потому, что 1, 2, и 3 лучше оставить для боевых юнитов, разделив их по специальности: 1 для рукопашников, 2 для стреляющих, 3 для летающих (возможно и другое разделение). Для манахоров лучше всего сделать построение Фаланги (клавиша P), чтобы они не загораживали вид и не путались под ногами.

Боги

Если говорить о богах, то, несомненно, самым сильным из них является Джеймс, бог земли и камня. Его юниты отличаются стойкостью и хорошей защитой, но ходят довольно медленно. Это, кстати, характеризует его сущность — землю. Неторопливость, сила и огромная защита, консерватизм.

На втором месте Пирос, бог огня. Его юниты и магия поджигают все и вся.

На третьем — Стратос. Его юниты передвигаются быстрее всех, но при этом довольно слабы. Зато суперъюнит Снежный дракон можно назвать самым сильным в игре.

На четвертом — Чарнел. Войска слабые, но подлечиваются, когда наносят вред вражеским созданиям. Из магий самая восхитительная — Смерть (Death).

Самая слабая — Персефона. Никаких атакующих заклинаний, на то она и богиня жизни. Юниты довольно слабые. Играть за нее сложнее всего.

Управление

Применяйте различные связки. Наиболее используемую магию лучше всего привязать к какой-нибудь привычной клавише, например, Enter или Пробел. Неплохо привязать к какой-нибудь клавише и вызов наиболее используемого существа. По умолчанию на вызов манахора привязана клавиша N, что довольно удобно; к какой-либо другой клавише хорошо привязать вызов суперъюнита, если он уже есть, или вызов других самых продвинутых юнитов.

Когда вас убьют и вы превратитесь в астральное существо, то эту неприятность можно использовать для бесплатной разведки местности. Если у вас ничего не горит и маналиты с алтарем хорошо укреплены, можно полетать своим бестелесным магом по карте и поглядеть, где находятся маналиты и алтарь противника. Астральное тело летает гораздо быстрее, чем живой маг, поэтому так делать разведку гораздо выгоднее. Возвращаться пешком к своим маналитам может быть напряжно, в этом случае можно просто найти открытый фонтан и произнести заклинание телепортации.

Не забывайте, что приказы войскам можно отдавать не только на видимой части экрана, но и используя маленькую круглую карту в правом нижнем углу. Выбрать все ваши юниты в определенной части карты можно очень просто — развести курсором на мини-карте в том месте, где находятся юниты. После этого их можно направить в любое другое место на карте, в том числе отдать приказ охранять что-нибудь/кого-нибудь или атаковать врагов. Даже атаковать вражеского мага намного удобнее через мини-карту, чем судорожно выискивать его фигурку на поле боя среди всеобщей суматохи.

Меняйте масштаб мини-карты, используя среднюю клавишу мыши или левую в сочетании с зажатой клавишей Ctrl. Обычно начинающие геймеры просто устанавливают сразу либо самое большое удаление, либо самое большое приближение и так и играют до самого конца уровня. При разведке лучше отдалять мини-карту, чтобы в целом видеть весь уровень. Во время рукопашного боя или вообще при столкновениях с противником лучше карту приблизить, чтобы отчетливо видеть, кто где находится.

По мини-карте легко определять, где еще есть красные и синие души. Они обозначены соответственно красными и синими точками. Не забывайте посматривать на мини-карту, и всегда будете знать, сколько и какие души находятся недалеко от вас.

Обычная магия

Не забывайте про заклинание телепортации. Это заклинание бесполезно при наступлении, потому что телепортироваться можно только между своими маналитами, то есть в местах, где вы уже хорошо освоились. Фактически, телепортация — заклинание сугубо защитное, и применять его приходится только при не очень профессиональной игре. Например, если вы услышите сообщение о том, что вражеский маг приближается к вашему алтарю, а сами вы в этот момент находитесь очень далеко, то заклинание телепорта может спасти игру.

Заклинание маналита надо произносить всегда, как только вы видите открытый фонтан с маной. Дело в том, что если вы не будете торопиться, то вас может опередить вражеский маг, построив свой маналит, который потом придется разрушать. Преимущество маналита перед открытым фонтаном бесспорно: во-первых, к нему можно приставить усиленную защиту, во – вторых, магия будет передаваться к вам от маналита через ваших манахоров, в-третьих, вражеский маг не сможет сам качать ману из фонтана.

Кроме маналитов, неплохо иногда строить Святыни (Shrines). На них ваши сакдоктора могут проводить переделку красных душ. На них, правда, нельзя поставить охрану, как и на алтарь, поэтому применять Святыни лучше только в местах большого скопления красных душ вдалеке от вашего алтаря.

Заклинанием ускорения лучше пользоваться при каждом удобном случае, особенно если у вас много манахоров. Можно ускорять и ваши юниты, отдавая предпочтение самым медленным и сильным. Однако не увлекайтесь им слишком. Если ваш маг вырвется чересчур далеко вперед от своего войска, то манахоары перестанут передавать ему магическую энергию. Когда вы увидите врага, то ваш маг ничего без маны не сможет сделать, и вам все равно придется бежать обратно к своим войскам, а потом еще и копить ману от своих манахоров.

Особенности видов войск

ЛЕТУН: Простой летающий юнит. Очень слабое здоровье, но высокая скорость и сильная атака. Если умело ими пользоваться, то даже несколько летающих смогут сильно потрепать вражеские силы. Эффективны против пехотинцев и неплохи против других летунов, но очень слабы в битвах со стрелками.

ПЕХОТИНЕЦ: Самое простое создание, предназначенное для рукопашной. Полностью беззащитно против летающих, которых просто не может достать. Здоровье обычно чуть ниже среднего, скорость — выше среднего.

ЛУЧНИК: Обычный юнит, предназначенный для дистанционного боя. Отлично сшибает любые летающие создания, но плохо справляется с подошедшими пехотинцами.

ПОДДЕРЖКА: В отличие от трех предыдущих типов существ, создания поддержки очень сильно различаются в зависимости от бога. Как правило, они не наносят противнику урона (или наносят, но очень маленький), а используются для того, чтобы получить в битве временное тактическое преимущество. Чтобы правильно пользоваться созданиями поддержки, требуется достаточно высокий навык, но эти ребята стоят того, чтобы вы потратили время на их освоение.

ВЫШИБАЛА: Средняя по характеристикам пехота, который хоть и требует две души, но дерется во много раз лучше простого пехотинца. С появлением вышибал строить простого пехотинца уже почти не имеет смысла, только если не собираетесь экономить свободные души.

СТРЕЛОК: почти то же самое, что и лучник, но... Есть несколько «но». Во-первых, требует в два раза больше ресурсов (две души, а не одна). Стреляет более метко, но раза в два реже. Выстрелы стрелка не только сильнее тех, что у лучника, но и, как правило, причиняет врагу дополнительные страдания.

БОМБЕР: Сильный летающий юнит, который предпочитает не стрелять, а атаковать с помощью клыков/зуб/когтей и прочего. Как правило, имеет неплохое умение, ради которого и строится. Как боевая фигура — не очень сильная, часто два дополнительных летуна выгоднее одного бомбера.

ОСАДНЫЙ: Стрелок, который одним выстрелом может повредить здоровье сразу нескольких существ, находящихся рядом. Его выстрелы более мощные, но он требует больше душ, чем другие стреляющие, и при этом так же легко убивается. Как правило, имеет самое высоко значение дальности выстрела, что позволяет отстреливать большинство врагов, прикрепленных с помощью заклинания Охраны к вражескому маналиту.

СИЛЬНЫЙ СТРЕЛОК: Существа, которые имеются на вооружении только у Пироса и Чарнела, они отлично стреляют и почти всегда попадают по цели, нанося ей приличные повреждения. К сожалению, стоят они недешево: четыре души.

РАЗРУШИТЕЛЬ: Неповоротливое существо-пехотинец, которое медленно ходит, но если уж подойдет, то выдерживает очень сильные удары и само наносит громадные повреждения. Если хотите использовать этих ребят, применяйте заклинание Ускорения.

СУПЕРСУЩЕСТВО: Самое толстое, быстрое и смертоносное существо. Летает (за исключением Ринока), стреляет и долго живет. Как только появится возможность строить именно их, то стройте только их (если хватит душ). Требует пять душ и обычно всего запаса маны.

Чарнел – Смерть

Войска Чарнела, бога Смерти, не отличаются изысканостью. С одной стороны, у них есть хорошее преимущество: все его создания могут восстанавливать здоровье через нанесение вреда другим существам. Они как бы «забирают» себе жизни врагов. С другой стороны, автоматически восстанавливать здоровье (в отличие от созданий остальных четырех богов) миньона Чарнела не научены, поэтому между боями вы просто обязаны подлечивать наиболее ценных созданий. С появлением в репертуаре Animate Dead процесс возрождения павших в сражении бойцов станет постоянным занятием. Ударные армии из Netherfiend (Демонов) хороши для уничтожения вражеской пехоты, Deadeye (Глаз) — для отстрела летающих тварей, а Abomination (Мерзость) пригодится вместо Глаза, если у врага много стрелков. Из летающих внимания заслуживает только Паразит. Наземные войска Чарнела не очень сильны из-за полного отсутствия Вышибал, а Демон не самый быстрый и выносливый пехотинец. Атакуйте стрелками и летающими созданиями.

Существа

Scythe (Косильщик) — стандартный середнячок, пушечное мясо для ближнего боя. Быстро погибает, явно слабее Демона. Поэтому используется до появления оного.

Fallen (Павший) — дешевый и простой стрелок. Иногда полезен, даже на самых последних этапах, для отстрела летающих созданий. В отличие от Глаза, стреляет очень слабо, но зато и намного чаще.

Locust (Саранча) — слабо стреляет, но помимо жизни высасывает из врага и ману. Заменяется на Blight, как только появляется такая возможность.

Necryl (Некрил) — стрелок, который при попадании заражает жертву, то есть не дает ей восстанавливать ману и жизни, а также ослабляет защиту от последующих атак. Так как болезнь передается и вашим войскам, если они оказались рядом с заболевшим созданием, то старайтесь вначале дать залп Некрилами, а затем расстреливать больного на расстоянии, направляя пехоту на других врагов.

Deadeye (Глаз) — меткие стрелки, но очень редко стреляют. Если попадут, то жертва надолго лишится способности к регенерации, а ее ответные атаки станут менее меткими. Не увлекайтесь строительством Глаз и дополняйте их дешевыми Павшими.

Blight (Паразит) — это самые лучшие из всех доступных Чарнелу летающих созданий. Неплохо дерутся своим клювом, не очень стремительны, но живучи. В качестве умения могут выплюнуть на участок земли несколько колючек, которые замедлят все создания, которые наступят на них. Хорошее прикрытие для лучников.

Abomination (Мерзость) — тяжелая артиллерия, эффективная против крупных созданий или нескольких слабых. Как и все другие представители тяжелой артиллерии у остальных богов, очень посредственно действуют против быстрых и мелких пехотинцев. Снаряды имеют свойство взрываться, задевая остальных вражеских созданий. При этом в полете снаряды наносят вред всем, кто оказался под ними.

Styx (Стикс). Неторопливый, живучий стрелок. Хорош при защите маналитов при помощи заклинания Охраны. На поле боя очень эффективен, так как выстрелами может задеть сразу несколько вражеских созданий. В качестве умения может нацеливаться на синюю душу и взрывать ее, причиняя всем вражеским созданиям немалый урон.

Netherfiend (Демон). Стандартный боец, из которых будет состоять ваша армия и которые будут первыми в ее рядах (и которые первыми будут погибать, и которых нужно будет оперативно воскрешать с помощью Animate Dead).

Hellsmouth (Высший Демон). Классный боец. Летает, стреляет и заражает врага. На выстрелы расходуется достаточно много маны, поэтому имейте рядом нескольких манахоаров. Лучше всего пускать Высших Демонов вперед и сзади прикрывать лучниками и летающими.

Заклинания

Insect Swarm — стандартное атакующее заклинание, которое немного подлечивает всех остальных.

Protection Swarm — не только защищает от урона, но и атакует врагов, которые подошли слишком близко. При этом наносимый урон излечивает самого мага.

Slime — замедляет противника и уменьшает его возможности атаковать/защищаться. Используется, чтобы замедлить вражеского мага и тут же уничтожить его атакой всех ваших созданий. После того, как с магом покончено, его армия уже будет не так опасна. Можно применять и против самых крутых созданий.

Wailing Wall — стена, высасывающая не только жизни, но и ману (причем мана высасывается очень быстро).

Demonic Rift — используется на толпу вражеских созданий, чтобы существенно попортить им здоровье и, возможно, убить самых слабых.

Animate Dead — самое полезное из заклятий Чарнела: оно позволяет оживить любое существо, если нацелиться на его синие души. Представьте себе, что за 300 маны можно прямо на поле боя вернуть к жизни существо, на повторное создание которого ушло бы в 3-4-5 раз больше маны... и вы поймете, насколько удобно это заклинание. Тем более что оживление любого сильного существа требует меньше времени, чем его создание.

Plague — похожа по действию на любое другое заклятие, связанное с бомбардировкой определенной части земли. Эффективно против стрелков и медлительной пехоты, может накрыть и ваших создания.

Intestinal Vaporization – 100% убивает выбранное существо. Применяйте только против самых опасных врагов.

Death – рядом с магом создается живое воплощение Смерти. Оно атакует всех (любых!) созданий, оказавшихся поблизости, и убивает их с одного-двух ударов. Вызывайте Смерть, только если рядом нет ваших подручных! Особенно приятно вызывать Смерть рядом с алтарем врага.

Джеймс – Земля

Маги в услужении бога Земли получают под свое командование армию неторопливых, но очень выносливых солдат. В драке они не супермены, но зато слабая атака компенсируется сильной защитой. По всей видимости, играть легче всего именно за Джеймса, так как его войсками проще всего управлять, они также (в силу повышенной живучести) требуют меньше внимания и заботы. Летающие создания у Джеймса не самые сильные, но он может выставить очень приличную пехоту из Тавров и Джабберроков.

Существа

Trogg (Трогг) – самый лучший из всех начальных пехотинцев в силу сбалансированных показателей скорости, живучести, атаки и защиты. Ко всему прочему, трогги практически невосприимчивы к вражеской магии. То есть им невозможно повредить ни обычными атакующими заклинаниями, ни даже специальными магическими устройствами. Если напасть троггами на вражеского мага, то тому придется или отступить, или призвать на помощь союзных существ.

Earthling (Земляной) – обычный стрелок. В случае опасности их можно превратить в булыжники, в этом виде они нечувствительны к любым атакам и будут потихоньку восстанавливать жизни.

Gargoyle (Гаргулья) – ничем не примечательный летающий юнит. Более живуч, чем остальные летуны ее класса, да и выстрелом может задеть нескольких врагов.

Basilisk (Василиск) – вспомогательное создание, которое никак не вредит врагам, а «всего лишь» превращает их в камень. На время. В каменном состоянии враги не могут ни двигаться, ни стрелять, ни колдовать – они полностью парализованы. Правда, и убить такое создание становится труднее, – с каменной-то кожей.

Taurock (Тавр) – основа армий Джеймса. Эти выносливые и неторопливые существа должны быть всегда готовы принять на себя удар. Четыре-пять Тавров вполне способны задержать приличных размеров армию, пока лучники поливают противника градом стрел. Одна особенность: чем больше атак попадает по Тавру, тем лучше он защищается. То есть чем больше его бьют, тем тяжелее его убить.

Flummox (Фламмокс) – особо натренированное стреляющее существо. Оно не только наносит неплохой урон своими (скажем прямо, нечастыми) выстрелами, но и временами оглушает жертву и всех, кто оказался рядом с ней. Всегда приказывайте Фламмоксу в первую очередь атаковать вражеского мага: так противник не сможет использовать ни одного сложного (читай: долгого) заклинания.

Ikarus (Икар) – средней силы летающий юнит. За неимением лучшего (а воздушная стихия у Джеймса никогда в почете и не была) сгодится, если враг атакует толпой пехоты и забывает про лучников и летунов.

Boulderdash (Баулдердаш) – тяжелая артиллерия имени Джеймса. Камни у Баулдердаша не обладают взрывной силой, но зато он способен послать по одному булыжнику сразу (то есть одновременно) в трех врагов. Баулдердаш также может послать все три камня в одну большую цель-существо. Против одиночных маленьких врагов неэффективен.

Jabberrocky (Джабберроки) – мощное четырехногое неторопливое существо. Существует исключительно для рукопашной и наиболее эффективно работает

в обороне. Из-за своей медлительности и больших размеров плохо дерутся, если их больше четырех-пяти (начинают мешать друг другу). Могут вызывать землетрясение — пользуйтесь этим, если Джабберроки окружат несколько врагов помельче, что случается часто.

Rhinok (Ринок) — крупный стрелок. Выпускаемые им шипы поражают сразу нескольких врагов, но урон каждому из них не очень высок. Поэтому либо стройте побольше Риноков (чтобы скомпенсировать небольшой урон количеством), либо откажитесь от них совсем.

Заклинания

Rock — обычное атакующее заклинание, которое летит не по прямой, а по дуге.

Skin of Stone — обычная защитная оболочка для мага.

Soul Mole — не очень полезное заклятие. Доставать душу издалека не очень удобно, лучше самому схватить ее.

Erupt — на время ошеломляет нескольких врагов, попавших в зону действия. Цена заклинания и усилия не оправдывают себя.

Halo of Earth. Нимб из нескольких камней позволяет сшибить три-четыре летающих создания (камни попадут в цель автоматически, без вашего участия).

Wall of Spikes — стена, которая замедляет врагов и наносит вред их здоровью. Как и любую стену, ставьте ее не перед врагом, а посередине его армии, чтобы расколоть ее на две части.

Bombardment — бомбардировка участка местности, на котором находится армия врага. Полезно начинать бомбардировку чуть заранее, в то место, куда направлено заклинание.

Bore — в земле образуется огромная дыра, в которой умирают абсолютно все создания, попавшие в нее. Используйте, если ситуация безвыходная: вашего мага окружили, а войска либо уничтожены, либо еще не были созданы.

Bovine Intervention — на вражеское существо падает огромная корова, которая со 100% вероятностью убивает жертву. Заклинание полезно тем, что после смерти существа всегда остается синяя душа, которую можно тут же захватить.

Стратос – Воздух

Быстрые, но не очень живучие, воины Стратоса полностью противоположны армиям Джеймса. Все создания также требуют достаточно большого внимания и сноровки. Если хотите воевать за Стратоса и при этом еще и выигрывать, то сразу разберитесь с тактикой боя и сильными/слабыми сторонами его бойцов. На ранних этапах эффективно стоить только летающих Браньяков (если у врагов мало стрелков), затем приходится добавлять к ним Штормовых гигантов и парочку Фларри. Как только появляются Йети и Снежные драконы, то армии начинают строиться именно из них: лишь эти два существа достаточно выносливы, чтобы выжить в отчаянной схватке. Старайтесь строить именно летающие создания: пехота у Стратоса очень неэффективна, кроме Йети.

Существа

Frostwolf (Волк) — быстрые, хорошо атакуют, но мало живут. Как только будет возможность строить Штормовых гигантов, сразу отказывайтесь от Волков.

Sylph (Сильфа) — стандартная лучница, правда, достаточно быстрая. Как и все остальные стрелки ее уровня, применяется, только если у врага есть летающие создания.

Brainiac (Браньяк) — на мой взгляд, самый удачный летающий юнит своего класса. Сбивает врага мощным импульсом. В отличие от Шрайка Персефоны он также наносит врагу достаточно весомые повреждения.

Vortick (Вортик) — стреляющий юнит, который поднимает ВСЕХ, кто оказался в зоне действия его выстрела, в воздух, там крутит и потом бросает на землю. Если происходит рукопашная между вашей пехотой и вражеской, то будут подняты абсолютно все создания и всем же созданиям будет неслабый урон. Поэтому применяйте вортиков (если хотите их видеть на поле боя) на стоящих в отдалении от поля битвы стрелках. Вортики особенно эффективны, если в вашей армии одни летающие (например, Снежные драконы).

Squall (Сквалл) — еще один стрелок. Очень неэффективен. Стреляет редко, выстрелом (если попадет) отбрасывает врага чуть назад. Быстро умирает.

Storm Giant (Штормовой гигант) — середнячок, который будет идти в первых рядах, прикрывая Браньяков и нескольких Сильф. Дерутся неплохо, но медлительны, как и вся пехота их уровня. Если использовать их умение вызывать на себя молнию, то они станут более сильными, но потеряют немного здоровья. Используются до появления Йети.

Seraph (Серафим) — летающее создание с весьма посредственными боевыми талантами. Однако стоит создать хотя бы одну такую птичку, чтобы получить ее умение «притягивать». Всегда притягивайте показавшегося неподалеку вражеского мага, чтобы иметь прекрасную возможность тут же уничтожить его.

Flurry (Фларри) — тяжелая артиллерия Стратоса. Выстрелы накрывают нескольких врагов и заодно затягивают их к тому месту, куда произошло попадание. Не очень эффективны, применяйте в ограниченных количествах (две-три штуки максимум).

Yeti (Йети) — огромное неторопливое существо, которое не только безумно живуче, но и способно наносить врагам страшный урон. Если до толпы середнячков доберутся три-четыре Йети, то толпе не сдобровать. Основные бойцы в последних уровнях игры, заменяют Штормовых гигантов. Чтобы компенсировать медлительность Йети, перед атакой или долгими переходами используйте на них заклинание Speed-Up (Ускорение). Когда Йети атакуют, они также могут заморозить врага, то есть временно парализовать его (или до первой атаки).

Silverback (Снежный дракон) — летает, выдыхает холод, вынослив. Может заморозить врага, может спокойно принять на грудь несколько мощных выстрелов. Достаточно удачные юниты, чтобы воевать только ими — если соберете достаточно душ. Умеет ускоряться, что позволяет ему быстро перемещаться по всей карте. Самое лучшее существо, на мой взгляд. Почти всегда попадает в цель и может задеть сразу нескольких врагов.

Заклинания

Lightning — обычная молния. Однако пользоваться надо аккуратно, так как она летит по прямой; поэтому старайтесь, чтобы между вами и врагом не было преград.

Air Shield — обычный щит, вроде Stone Skin Джеймса.

Freeze — заморозка. Лучше всего подходит для временной парализации самых сильных вражеских созданий (или отступающих быстрых тварей). Если противник в этот момент будет атакован, то эффект заклинания тут же закончится. Если применить заклинание на вражеского мага, который занят применением магии, то его магия пропадет.

Chain Lightning — цепная молния, которая бьет по первой цели, а затем по еще нескольким, что находятся рядом. Если рядом с вражеской целью больше никого нет, то молния может ударить даже по вам или по вашим существам. Что может быть, кстати, очень выгодно, так как если попасть по Штормовому гиганту молнией, то он улучшит свое боевое мастерство.

Soul Wind — аналог Soul Mole у Джеймса. Также малопригодно.

Frozen Ground — временно обездвиживает всех существ, попавших в достаточно большую зону действия этого заклинания. Может использоваться, чтобы временно

вывести из боя нескольких самых опасных врагов и вернуться к ним потом, когда уничтожите остальные юниты. Если парализованное существо будет атаковано, то эффект заклинания закончится.

Fence — стена из электричества, которая очень сильно бьет всех врагов, оказавшихся в ней. Самая сильная стена среди всех схожих заклинаний у всех пяти богов. Используется как перед врагом (чтобы заставить его притормозить и искать обходной путь), так и НА вражескую армию, чтобы тут же убить несколько созданий и разделить врагов на две маленькие армии.

Cloudkill — черное облачко над полем битвы, из которого вылетают молнии. Действует достаточно долго, чтобы существенно потрепать и ослабить вражескую армию. Облако тщательно целится и обычно не промахивается по любым существам (включая и ваши войска), которые имели неосторожность оказаться рядом. Особенно эффективно в сочетании с Fence: притормозив врага, хорошо тут же полить его с неба молниями. Если молнии попадут по Штормовым гигантам, то эти ребята станут более опасными в бою.

Tornado — огромный смерч, который поднимает все оказавшиеся рядом создания в воздух, крутит их и швыряет на землю. Действует на все юниты. Помимо нанесения урона, временно выводит из боя часть врагов, что позволяет расправиться с оставшимися. Особенно хорошо поднимать в воздух вражеского мага, пока идет осквернение его алтаря...

Пирос – Огонь

Пирос, бог Хаоса и Войны, обзавелся очень неплохой армией. У него больше стреляющих созданий, чем у любого другого бога. Поэтому старайтесь использовать тактику именно дистанционного боя. Единственным достойным упоминания существом с нормальной рукопашной атакой является Огненный Кулак. Используйте их для прикрытия лучников и прочих стрелков.

Существа

Cog (Ког) — обычный пехотинец, аналог Косильщика Чарнела. После смерти взрывается и наносит находящимся рядом врагам (и друзьям) небольшие повреждения.

Flame Minion (Пламенный) — простой стрелок, очень похож на Земляного и Падшего (и внешне, и по сути).

Spitfire (Огневик) — летающая птичка, которая выдыхает пламя, способное за раз поджарить нескольких находящихся рядом врагов. Сохраняют полезность даже с появлением возможности создавать Пиродактилей. Эффективны только в больших количествах.

Tickferno (Тикферно) — маленькая тварь-стрелок, которая используется в качестве войск поддержки. Своим выстрелом Тикферно отнимает у врага массу маны, но почти не уменьшает его здоровье. Отлично подходит для высасывания маны у вражеских магов. Если высосать ману у лучников и летающих, то они станут полностью бесполезны.

Firefist (Огненный кулак) — боец из той же команды, что и Тролль. Только в отличие от последнего он не может так же быстро восстанавливать здоровье. Здоровье у Кулака среднее, но дерется он неплохо и составляет костяк армии в середине игры. Чем больше противник атакует Огненного кулака, тем сильнее тот бьет по врагам.

Pyromaniac (Пироманьяк) — стрелок с повышенной меткостью, но с небольшой скорострельностью. Не может заменить Огневика на поле боя, но полезен для отстрела медленных пехотинцев. Противник, в которого попал выстрел, начинает гореть и терять здоровье.

Pyrodactyl (Пиродактиль) — птичка с не очень сильной атакой и слабым здоровьем. Лучше вызвать двух Огневиков, чем одного Пиродактиля.

Bombard (Бомбард) — тяжелая артиллерия. Задевает сразу нескольких врагов и наносит им очень сильный урон. Кроме того, враги некоторое время горят, теряя здоровье.

Warmonger (Боевик) — крутой стрелок, полный аналог Стикса бога Чарнела. Отличается от него только умением. Если Стикс обучен взрывать души, то Боевик — практически мгновенно телепортироваться в указанную вами точку.

Phoenix (Феникс). Суперъюнит Пироса, эта огненная птица является не самым лучшим атакующим юнитом в игре. Порой мажет, стреляет не очень часто. Но все же Феникс, при всех его недостатках, лучше любых других созданий Пироса.

Заклинания

Fireball (Огненный шар) — базовое атакующее заклинание. Может задеть сразу несколько врагов. Пока над головой мага создается огненный шар, он не может применять заклинания, зато противник может успеть убежать.

Fireform (Огненная форма) — с помощью этого заклятия маг может немного уменьшать здоровье всех существ, что находятся рядом с ним. Полезно против неповоротливых созданий, особенно против тяжелой артиллерии.

Rings of Fire (Кольца огня) — во многих смыслах лучше Огненного шара, но требуется чуть подождать, пока враг умрет. Враг также немного притормаживается, в него становится легче попасть.

Dragonfire (Огонь дракона) — требует небольших затрат маны, а эффект выше, чем у предыдущих атакующих магий. Хорошо треплет вражескую армию.

Explosion (Взрыв) — не наносит врагам сильного вреда, но может подбросить их в воздух. Требует значительных затрат маны, а эффект не всегда очевиден. Полезен, если нужно отбросить нескольких врагов.

Wall of Fire (Стена огня) — самое стандартное заклинание-стена. Не имеет никаких дополнительных особенностей, кроме отъема у врагов здоровья.

Rain of Fire (Огненный дождь) — стандартная бомбардировка приближающихся врагов огненными метеоритами.

Blind Rage (Слепая ярость) — при попадании в войска противника вызывает полный хаос и смятение. Воины врага начинают воевать друг с другом. Действует некоторое время.

Volcano (Вулкан) — Смертоубийственное заклятие из арсенала Пироса, но действует не так хорошо, как хотелось бы. Требует определенной сноровки... Убивает только тех существ, которые окажутся прямо в центре Вулкана, у остальных есть хороший шанс выжить. Лучше всего ставить Вулкан заранее — на то место, где окажутся войска врага через семь секунд. Действует достаточно долго.

Персефона - Жизнь

Войска богини Жизни не отличаются особыми изысками и довольно просты. Однако они достаточно выносливы и хорошо защищаются, при этом не очень сильно атакуя. Постоянно поддерживайте войска с помощью исцеляющих заклинаний, которых у вас будет в избытке.

Существа

Druid (Друид) — слабый боец, но может защищаться зеленым щитом, который задерживает половину всех повреждений от атак.

Ranger (Рейнджер) — простой лучник, не особо отличается от сходных существ у других богов. Может выслеживать врагов с помощью особого «глаза».

Shrike (Шрайк) — летающая птичка, чем-то похожа на Браньяка. В отличие от последнего стреляет не так далеко, но чуть чаще. Также сбивает своими выстрелами врагов с ног и мешает магу произносить заклинания. Также обладает зеленым щитом, который задерживает половину всех повреждений от атак.

Scarab (Скарабей) — классный юнит поддержки, он излечивает ваших созданий, находящихся неподалеку и пострадавших в ходе боя. Также подлечивает и мага, что очень радует: не надо отвлекаться на собственное лечение (умирать неприятно, понимаете ли). Постройте пару-тройку таких зверьков — и время жизни ваших созданий существенно увеличится.

Troll (Тролль) — обычный громила, аналог Огненного Кулака Пироса. Умеет относительно быстро восстанавливать жизнь. Не особо крут, но составит основу армии в середине игры.

Gnome (Гном) — меткий стрелок, наподобие Глаза и Пироманьяка. Стреляет редко, но очень метко.

Gremlin (Гремлин) — летающая птичка, аналог Серафима Стратоса. В бою не очень полезен, требуется только ради своей способности временно обездвиживать любое существо. Лучше всего целиться таким «параличом» на вражеского мага.

Mutant (Мутант) — тяжелая артиллерия, аналог Абоминашей Чарнела. Достаточно быстро передвигается и метко стреляет. После смерти заодно подлечивает дружественных созданий. Имейте пару-тройку таких ребят для поддержки рукопашных войск.

Ent (Энт) — живучее и медлительное создание, напоминающее по своим качествам Йети Стратоса. Не очень сильная атака, но хорошая защита. Отлично подходит для обороны и прикрытия стрелков. С помощью своего умения может защищать зеленым щитом (снижение урона от вражеских атак вдвое) не только себя, но и всех находящихся рядом дружественных существ.

Dragon (Дракон) — Великий и ужасный, Дракон превосходит по силе всех остальных существ Персефоны. Хорошо атакует, быстр и живуч. Стандартный суперъюнит. Умеет воскрешать ваши павшие создания, что иногда бывает полезно.

Заклинания

Wrath — в противника летит самое простое атакующее заклятие. Оно почти никогда не промазывает и достаточно эффективно.

Ethereal Form — самая лучшая защита для мага. Он становится практически неуязвимым как для обычного оружия, так и для магии. При этом маг не утрачивает ни одной из своих способностей: произносить заклинания, командовать войсками или собирать души. Действие заклятия очень кратковременно.

Grasping Vines — заклинание, которое временно парализует находящегося на земле врага (на летающих созданиях не работает). Действует и на вражеских магов.

Rainbow — хорошее заклятие, которое поддерживает здоровье вашей армии, увязшей в рукопашной. Требует немного маны, но очень хорошо работает.

Rain of Frogs — маленькие лягушки, которые преследует врагов, замедляют их и взрываются вместе с ними. Так как лягушки не различают существ по их принадлежности, то им все равно — на врага напасть или на друга. Поэтому используйте подальше от своей армии, в центре армии противника.

Healing Aura — вокруг создания начинает распространяться целительная энергия, которая исцеляет окружающих его существ.

Vinewall — стена из гибких лоз, которая не вредит вражеским существам, но надолго задерживает их.

Charm — заклинание позволяет очаровать вражеское существо, а значит, получить над ним контроль. Это единственный способ поуправлять существом противника, а также получить новые души без необходимости заниматься переделкой красных душ.

Meanstalk — из-под земли вырастает несколько громадных растений. Они хватают врага, наносят ему урон и несут высоко в воздух, чтобы затем уронить и причинить солидный ущерб здоровью.

Персефона

Первая миссия

Итак, вы решили бросить вызов злу и восстановить справедливость в мире. Вы решили стать на сторону великой богини Персефоны и умереть в бою за великие идеалы добра и чистоты. Что же, заклинания вам в руки, идите на передовую и мочите всех, кого видите, пока не заболят пальчики. Умрете, это я вам гарантирую, потому что зло-то оно, зараза, гораздо сильнее обычно оказывается. Но не отчаивайтесь, ибо даже сама злюка-смерть не остановит упакованного заклятьями мага: он может и мертвый натворить кучу бед, потому что превращается в астральное тело, которое может отдавать приказы войскам, вот только произносить заклинания не умеет. После смерти, оказывается, самое время слетать к своему алтарю и поднакопить маны. Когда ее восстановится ровно четверть, жизни ваши восполнятся полностью, и тело восстанет из мертвых. Хотя, впрочем, это вы это и так знаете.

В самой первой миссии вам предстоит восстановить мир среди разбушевавшихся гномов, которые разгневали вашу покровительницу Персефону, а также спасти несчастных крестьян, которые страдают от войны. Поскольку миссия эта первая, то она, значит, и самая простая. Впрочем, по-другому оно не бывает, а если и бывает, то редко. Миссия настолько проста, что ее можно пройти, даже если не знаешь толком, какая кнопка чего делает и какое заклинание куда совать.

Сперва идите прямо, куда глаза глядят, — то есть к фонтану с маной, — и сотворите двоих манахоров. Манахоры не будут передавать ману вашему магу, пока вы не построите маналит, поэтому, ясный перец, постройте его на первом же попавшемся фонтане с маной как можно скорее. Можете, конечно, сотворить и кого-нибудь другого, например, рейнджеров или друидов, особого значения это не имеет, потому что для победы может преспокойно хватить и тех войск, что даются в начале миссии. Объедините боевые войска в один отряд, а манахоров — в другой, после чего смело бегите вперед навстречу вражьим отрядам, которые, мягко говоря, не очень-то многочисленны.

Как раз самое время познакомиться с войсками Персефоны.

Друид (Druid) — существо слабое по сравнению с более крутыми существами, дерется голыми руками, но отлично подходит для уничтожения вражеских стрелков. Стоит одну душу и 300 маны. Абсолютно бесполезен против летающих врагов, потому что принадлежит к классу рукопашников, то есть атакует с расстояния одного шага и не может бить по воздуху. Имеет магические способности — создает вокруг себя магический щит, который уменьшает воздействие вражеских атак.

Рейнджер (Ranger) — лучник, стреляет на большое расстояние и очень хорошо снимает летающих врагов. Стоит одну душу и 300 маны. Малопригоден против пехоты, потому что слишком слабо стреляет и не успевает уничтожить ее, пока та подбегает. В рукопашном бою неэффективен и поэтому хорош для поддержки с расстояния. Кроме того, обладает магической способностью дальнего видения — может разглядеть врагов, находящихся на большом расстоянии.

Сорокопут (Shrike) — летающий юнит, хорош против пехоты, не очень хорош против лучников. Стоит одну душу и 300 маны. Имеет тот же магический щит, что и друиды.

Прямо на дороге вы встретите гнома, который сражается против посланцев злого бога Чарнела. Он согласится вступить с вами в союз и поможет победить двух врагов, летающих около второго фонтана с маной. Их без проблем снимут те двое лучников, которые даются в самом начале, а гном снимает их вообще с одного выстрела. После этого соберите все красные души, произнеся на них заклинание Конверсии (Conversion). Это заклинание для удобства лучше не выбирать из панели заклинаний, а просто нажать на клавиатуре кнопку C и навести курсор на языческую душу, чтобы вызвать сак-докторов.

Подождите немного, пока души обратятся в материал для производства войск (на это потребуется около минуты), и наделайте несколько рейнджеров и друидов, а можно еще и сорокопутов; повторяю, все это существенной роли не играет. Эх, за что люблю я первые уровни во всех играх, — в них обычно и проиграть-то как следует нельзя, а все только выигрывать. Чего только ни делай, а никак не проиграешь, вот уж где настоящее раздолье.

Около фонтана с маной вы увидите двоих крестьян, их треугольники будут окрашены в зеленый цвет. Если к ним просто подойти, когда враги будут убиты, то они скажут вам большое спасибо за то, что вы спасли их жизнь, и побегут к алтарю.

Теперь направьте стопы своего мага к следующему фонтану маны, не забыв при этом для полноты жизни построить маналит на захваченном фонтане. Таким же макаром, как и в прошлый раз, мочите жидкие ряды врагов и соберите разбросанные повсюду красные души. Постройте маналит. Наделайте еще воинов. Опаньки, ну и армия у вас теперь! Прямо тебе загляденье, никакие вражеские полчища не пройдут. Но полчищ не будет...

Неподалеку вы увидите двоих дерущихся гномов. Подойдите к ним, и ваш маг уговорит их встать на вашу сторону.

Теперь найдите алтарь Чарнела. Его охраняют несколько косильщиков и гном Тестор, который перешел на сторону Чарнела. Перебейте всех косильщиков, помогая заклинаниями. Кстати, первое заклинание Персефоны — Гнев (Wrath). Это такой голубенький сгусток энергии, который полетит в выбранного врага и отнимет ему кучу жизней, даже может и убить, если жизней у противника осталось мало. Кроме того, заклинание Гнева задевает сразу несколько врагов, если они стоят рядом.

Предатель Тестор, оказывается, держит нос по ветру — он встанет обратно на вашу сторону, как только его соратники падут в неравном бою против ваших непобедимых армад. Зайзекс посоветует вам опасаться предателя, но все же оставить его в живых. После этого из-под земли появятся чудища, которые начнут резать несчастных крестьян. На помощь им придет Дуергар, который заморозит и уничтожит чудовищ, оставив вашего мага в полном недоумении.

Если же вы успеете убить Тестора раньше, чем его соратников, то бог Чарнел пожалует вам на выбор увеличение маны или усиление защиты от повреждений. Но тогда учтите: Тестора вам в следующих миссиях за Персефону даваться не будет.

Вторая миссия

Персефона поссорилась со Стратосом, и вы решили встать на ее сторону. Ну правильно, чего это какой-то там бог воздуха будет перечить великой и бессмертной богине жизни, так его кирпичом по голове!

В начале миссии вам дается 6 душ — наделайте из них парочку манахоров и четверых сорокопутов. Скоропуты вам очень пригодятся в этой миссии, потому что отряды врагов состоят в основном из пехоты, то бишь рукопашников, а бить их лучше всего летунами.

Кстати, познакомьтесь: Скараб (Scarab). Хороший доктор на поле боя, излечивает ваших пораненных существ. Требует две души и 600 маны для создания. Неплохо использовать его во время рукопашной, если поставить на некотором отдалении от самой заварушки, чтобы помогал бойцам.

Когда сотворите народ, идите вперед по заснеженному полуострову по направлению к ближайшему фонтану с маной; впрочем, больше идти там и некуда. Вы встретите злую волшебницу-некромантку Сирикс, которая мучает ни в чем не повинных мирных жителей. Она сбежит при вашем появлении. Если вы пойдете вперед (а идти опять-таки больше просто некуда), то увидите, что злая волшебница приготовила вам ловушку: прямо из-под земли вылезут враги и нападут на вас. Можно их особо не бояться, потому что гигант по имени Лорд Сур будет без труда расшвыривать на-

ступающих врагов. Все же не очень увлекайтесь посылать его куда хотите, потому что одна из основных задач этой миссии — сохранить ему жизнь. А то ведь на войне как на войне — не до жиру, быть бы живу.

Слева с горы вы увидите маналит. Уничтожьте его и тут же на его месте постройте свой. Справа останется еще один маналит, который охраняется двумя падшими (стрелками бога Чарнела) с защитными лучами заклинания охраны маналита. Уничтожить их можно без потерь, если послать на них Лорда Сур с поддержкой сзади из скоропутов и рейнджеров или помогая заклинанием Гнева.

Когда победите охрану, конвертируйте души и постройте маналит. Потом берите всех существ, предварительно объединив их в два-три отряда, и идите прямо к алтарю Сирикс. Когда уничтожите всю охрану, как можно быстрее разрушьте маналит, находящийся неподалеку, и с помощью клавиши «М» постройте свой маналит на открывшемся фонтане. Это обязательно нужно сделать очень быстро, иначе вам придется долгими часами мучиться с вражеской волшебницей, которая будет постоянно возрождаться, черпая ману из открытого источника. Закрыв маналит, приделайте к нему несколько существ с помощью заклинания охраны маналита (Guardian).

Вообще, это заклинание — довольно полезная вещь, особенно если применять ее рядом с вражеским алтарем. Существо, прикрепленное лучом магии к алтарю, получает дополнительное усиление к атаке и защите, но при этом уже не может отсоединиться от маналита. Короче говоря, силен становится боец, но в атаку его никак, стоит как пень на месте и охраняет никому не нужный маналит, понимаешь. Может, иногда и нужный, как в данном случае, и даже иногда и очень-очень полезный, но все-таки обидно как-то: ведь существо, прикованное к одной точке, — это тебе не мобильный юнит, а так, не пойми что, тормоз в развертывании наступления.

В конце концов, когда врагов на карте уже не осталось, а вражеская волшебница бог знает когда возродится (потому что от собственного алтаря ей восстанавливать жизни придется очень долго), сотворите скараба и наложите на него заклинание осквернения (Desecrate). Почему именно скараба? Потому что у него больше всего душ, то есть на его создание требуется больше душ, чем на всех других существ, пока имеющихся у вас в наличии. У всех по одной, а у него две. А чем больше душ у существа, приносимого в жертву при осквернении вражеского алтаря, тем быстрее происходит осквернение.

Когда алтарь будет осквернен, вы узнаете, что Персефона помирилась со Стратосом. Поздравляем, вы победили! Только не надо говорить, что вы очень сильно перетрудились с прохождением этой миссии. Это все просто, если захотеть и проявить свои полководческие способности.

Третья миссия

Пирос бросает вызов одновременно Персефоне и Стратосу. Необдуманно, глупо, самонадеянно, что тут и говорить. Ну так что же, и поделом ему, презренному богу — поупражняемся в битве и намылим ему шею как следует. За дело!

Короче, мочим врага в его логове, в области Магмар. Нам помогли силы Стратоса, которого мы в предыдущей миссии образумили. Его секретные агенты разведали территорию и выстроили алтарь для войск Персефоны, чтобы наши доблестные армии сокрушили противника.

В самом начале миссии Персефона затеет с вашим магом разговор и предложит вам в помощь другую волшебницу, Шахти. После этого вам надо будет выбрать, что ответить, из двух вариантов. Первая строчка — как пожелаете — неправильная (уж извините за такое популярное объяснение), то есть выбирать ее не надо, потому что ничего вам за это хорошего, да и ничего плохого не будет. Пройти миссию будет лег-

ко, потому что нападать будете вдвоем на одного, но никаких бонусов не получите. А вот если выбрать вторую строчку — я буду делать, что хочу — такое немножко самоуверенное, мягко сказать, высказывание, то Персефона похвалит вас за храбрость и пожалует в награду дополнительное увеличение столбика маны на 20 % или увеличение мощности регенерации на те же самые 20%. Тут дело вкуса, что выбирать, потому что все зависит от вашей стратегии игры: если любите произносить много заклинаний подряд, то лучше поднять столбик маны, а вот если боитесь за свою жизнь, то лучше, наверное, будет улучшить регенерацию.

Лично я предпочитаю увеличение маны на 20%, потому что, согласитесь, в гуще боя эффективность регенерации имеет не такое уж и большое значение. Если вы уж попали в переделку, то магу конец что так, что так. Его убьют в любом случае, будете ли вы регенерироваться или нет, когда вас обступят полчища существ. И главное, смерть-то для вас не смертельна, а только временная неприятность. А вот лишние 20% маны важны, потому что это чуть ли не еще одно заклинание, да и вообще, цена заклинаний-то постоянно растет, значит, лучше, чтобы маны было побольше, особенно если вы любите разводить вокруг себя толпу манахоров. Хотя решайте сами. Имейте в виду, что за дар придется сильно потрудиться, потому что без помощи придется одолевать войска Пироса самому, что сделать без надлежащего опыта игры непросто.

В начале миссии вам дается два существа: тролль и Тестор, да еще и 11 душ в придачу.

Тролль (Troll) — существо неплохое, на него требуется 2 души и 700 маны, он хорошо атакует и регенерируется автоматически в процессе боя. Хорош для уничтожения стрелковых войск противника, но бесполезен против летающих, как и всякий рукопашник. Никакими магическими способностями не обладает, жалко.

Навызывайте несколько манахоров, троллей и скоропутов, и идите прямо к близлежащему фонтану с маной, около которого околачиваются два Огненных кулака (Fire Fist) — это похожий на тролля юнит, но у бога Пироса. Убейте их без потерь и быстро постройте маналит.

Вариант 1: Если вы согласились на помощь со стороны богини Шахти, то подождите немного, пока она разберется с наступающим отрядом Пироса, а можете и помочь ей. Собирайте души как своих убитых, так и души противника или союзника, но для этого их придется конвертировать. Помните важное правило: конвертировать красную душу можно только после того, как вражеский маг умер и убежал к своим маналитам, иначе он успеет прибежать и собрать души своих павших в битве солдат, а ваше заклинание будет потрачено даром. Когда на поле битвы разбросано множество вражеских душ, начинайте произносить заклинание Конвертации на парные души (а в следующих уровнях на тройные, четверные и т.д.), оставшиеся после мощных вражеских существ, а только потом переходите на одиночные души. Экономьте время, потому что оно в игре самое главное. Парные души собираются сак-докторами в одну ходку, так же как и одиночные, поэтому начинать с парных и тройных душ гораздо выгоднее.

Итак, ваша помощница расчистит вам путь вперед, так что можно спокойно идти и бить второй маналит, который охраняют Огненные кулаки с заклинанием Охранника. Быстро стройте там свой маналит, наделайте еще троллей и бегите к третьему маналиту, у которого может быть ничтожная охрана, а может просто ничего не быть. Дальше можно вообще ничего не делать, потому что союзница решит все вопросы за вас. Когда я проходил эту миссию, то не успел я построить маналит на третьем фонтане с маной, как Шахти побежала с войсками к алтарю Пироса и осквернила его, даже не дав мне насладиться зрелищем победы.

Короче, если вы всегда ищете легких путей, то выбирайте этот вариант, но это все-таки не так интересно, потому что играем мы все-таки чтобы играть, а не сачковать.

Вариант 2: Если вы решили сами справиться с противником без помощи каких-то там волшебниц, то стратегия игры изменится полностью. Вначале лучше будет засесть в круговую оборону вокруг первого маналита. Сотворите несколько троллей и скараба и поставьте на них заклинание Охранника, чтобы устроить здесь несокрушимый заслон для врага. Слева останется пустой алтарь, где по идее должна была быть ваша союзница, но ее нет, потому что вы отказались от ее помощи.

Стойте насмерть вокруг маналита и выдерживайте атаку за атакой, помогая троллям на охране с помощью заклинаний и дружественного огня рейнджеров и скоропутов. Если все атаки противника будут заканчиваться провалом (как оно и должно быть), то постепенно на поле боя будут оставаться души, и вы сможете их подбирать, пока не накопите их достаточно много.

Попробуйте использовать новые заклинания: Воздушную форму (Ethereal Form) и Хватающий вьюн (Grasping Vines). Воздушная форма — полезное заклинание, если вам нужно срочно собрать души своих убитых существ прямо под обстрелом врага или просто разведать местность. Она делает мага неуязвимым к любым видам атак или заклинаний. Вьюн можно использовать против сильных существ противника, которых нужно временно вывести из строя. Это заклинание будет удерживать врага на месте определенное время, что позволит вам разобраться с остальными врагами по отдельности.

Итак, когда у вас накопится около 20 свободных существ (предпочтительнее строить побольше троллей, потому что они самые мощные из всех, а также летающих скоропутов и скарабов для поддержки), вам ничего не останется, как просто пойти и победить. Второй маналит защищается двумя Огненными кулаками с заклинанием охраны маналита. Их тролли победят, правда, могут быть и потери. Соберите души убитых, конвертируйте красные души врагов и заткните бесхозный фонтан маналитом (клавиша «M»).

Теперь поднаберите еще троллей и идите прямо к третьему маналиту, который находится совсем рядом с алтарем Пироса. Здесь остается победить Бомбарда (Bombard). Это очень крутой юнит, тем более что он усилен заклинанием охраны маналита, а рядом стоит вражеский маг. Когда убьете их, разрушьте третий маналит и выстройте свой на его месте, чтобы маг противника не слишком быстро возрождался. Теперь подойдите к самому алтарю и произнесите заклинание осквернения на своего тролля или скараба.

Четвертая миссия

В этой миссии вам дадут задание найти Ядугара (помните того монстра, который возник из-под земли еще в первой миссии?). Он находится где-то в области Ургаз в землях Персефоны. Вы все еще продолжаете служить добру и справедливости, вы отказались ступить на путь зла и решили доказать миру, что злу не бывать, пока существуете вы, о великий маг. Чарнел, бог зла, предоставил вам выбор: или вы перестаете служить Персефоне, или он больше никогда не предложит вам свое сотрудничество. Вы выбрали второе, и вы поступили правильно.

Вы начинаете уровень на огромной карте, такой огромной, что даже дух захватывает. Вначале дается 6 душ, 2 манахора и гном. Гном (Gnome) — отличный воин, относится к разряду снайперов. Тут, пожалуй, все уже и ясно становится: струляеть даклеко-о-о и вишь ты, как точно, прямо в глаз с пяти километров из своей пушечки пулькой! Стреляет редко, но метко и далеко. Стоит 2 души и аж 1000 маны. Но, поверьте, он этого стоит.

Пробегите вперед, и перед вами откроется потрясающий в своей красоте пейзаж: зеленые холмы с деревцами, расстилающиеся под горизонтом в туманной голубой дымке. Повсюду виднеются маналиты, и все не поймешь, чьи, то ли наши, то ли вражьи. Ох, туда хочу, ребята... А небеса какие — загляденье просто, лепота: голубенькие облачка, солнышко проглядывает.

Короче, идти надо прямо. Но не успеете вы пройти и двух шагов, как из-под самой земли появится существо по имени то ли Мардук, то ли Ашур. Мардук — это его настоящее имя, а Ашур — псевдоним, под которым он известен в этой стране, а также он сам себя так называет. Поговорив с ним, вы узнаете, что он собирается уничтожить весь мир. Ну и, конечно, вы решили встать на пути у этого злого героя.

Постройте маналит на свободном фонтане маны, который находится прямо впереди на дороге. Интересно, разработчики игры действительно поставили его сюда, чтобы на нем построить маналит, или все-таки тут что-то не так? Да нет, вроде все так, этот фонтан изначально как бы наш. Когда построите маналит, сделайте из имеющихся душ еще двоих гномов и четверых еще кого-нибудь (например, скоропутов) и прикрепите их с помощью заклинания охраны маналита (Guardian) к маналиту.

Это обязательно нужно сделать, потому что иначе вы не сможете сдержать атаку на ваш алтарь, который находится за спиной. Теперь у вас есть три выбора: бежать налево, прямо и направо. Если побежите налево, то увидите маналит Стратоса и простой фонтан маны у пропасти справа. Маналит выделяется зеленой стрелкой, если на него навести курсор, это значит, что он дружественен нам. Пока дружественен. Если вы побежите дальше влево, то ничего не увидите, пока, наконец, сообщение о том, что ваш маналит атакуют, не приведет вас в чувство. Так что вам придется телепортироваться обратно, и вы просто потеряете драгоценное время. Поэтому идти налево не имеет смысла.

Если пойти прямо к существам, стоящим на перешейке через пропасть, то они заговорят с вами. Ух ты, а вот и сам Ядугар! Что он вам говорит? Не верит вам, что Мардук — демон смерти и собирается натворить бед? Трое ребят растворятся в воздухе, как будто испугались вашей решимости. Вам ничего не останется, как пройти вперед к виднеющемуся впереди за горкой маналиту Стратоса. А там на вас из засады выскочит толпа Штормовых гигантов (Storm Giant) и Браньяков (Brainiac). Короче говоря, смотаться у вас не получится, а победить тем более, потому что каких бы существ из изначальных шести душ вы бы ни сделали, им все равно не выстоять. Поэтому этого тоже лучше не делать.

Если пойти направо, то вскоре на горизонте появится маленькая деревушка с 4-мя крестьянами, которых можно попробовать превратить в свободные души (догадались, как?). Не успеете вы дойти до деревушки, как к вам выскочат эти трое, что караулили на проходе через пропасть, и тут же нападут на вас. Победите их и попытайтесь быстро собрать души, потому что вражеские войска уже начали наступление на покинутый вами только что маналит. Пока вы добежите обратно к маналиту, ситуация может стать критической, постарайтесь обязательно удержать маналит с помощью охраны, которую вы заблаговременно выставили. Если вы попытаетесь убить крестьян, чтобы собрать души, после первого убитого крестьянина вам скажут, что вы пришли не для того, чтобы убивать крестьян, а с миссией добра. После второго убитого вам скажут, что такими действиями можно навлечь праведный гнев божества. На третьем убитом вас убьет молния, и миссия будет проиграна.

Лучше всего испробовать четвертый вариант действий: выстрелить по разу каждым гномом-снайпером по троим существам в проходе через пропасть, пока они еще не превратились во врагов, а потом отбежать к маналиту, где преследователей встретят охранники, усиленные заклинанием Охраны. После этого начнется наступление полчищ врагов, в основном состоящих из летающих юнитов и пехоты. Со всем этим будет легче разобраться, если использовать заклинания Гнева, Исцеления (Heal) и Радуги. Радуга — замечательное заклинание для исцеления множества существ на поле боя. Отбегите магом и гномами подальше от общей кучи и постреливайте по врагу. Особенно гномы эффективны против летающих войск.

Когда атаки будут отбиты, соберите красные души с помощью заклинания конверсии, потом наделайте гномов, троллей, скарабов и прочего мусора, с которым

можно идти в бой. С боем прорывайтесь вперед к маналиту, который находится сразу за переходом через пропасть. Уничтожьте этот маналит и постройте свой. Теперь осталось действовать стандартно: прикрепить несколько юнитов к построенному маналиту с помощью заклинания охраны маналита, после этого уничтожить все остальные маналиты Стратоса (их там еще две штуки). Затем возьмите тролля или любое другое существо с двумя душами, направьте на него заклинание осквернения — и дело в шляпе.

Может быть, вы найдете и другие варианты прохождения этой миссии. Для этого сохраните игру через меню опций, возникающее при нажатии клавиши Esc, а потом попробуйте по-разному начинать миссию. Если все это нагоняет на вас тоску, то не делайте этого, начинайте следующую миссию.

После этой миссии Чарнел недоступен.

Пятая миссия

Поиграть за Чарнела уже не получится, он, зараза, говорит, типа вали отседова. Ну и свалим... ему мешок с песком на голову... Эту миссию мы начинаем в союзе со Стратосом против заклятого врага Персефоны Чарнела, а закончить должны одни. Хе-хе. То есть именно одни, потому что войск Стратоса на карте тоже остаться не должно. Когда воюют сами боги, союз становится лишь средством для организации внезапного нападения, и не более того, так что не читайте разработчикам игры морали за формирование предательского и аморального стиля поведения у подрастающего поколения. Забей, мочи и радуйся жизни, особенно если воюешь за добрую богиню жизни Персефону против какого-то там воздуха и тем более смерти.

Персефона посылает вас в землю Голгофу, дабы вы прекратили злодейства Мардука. Он собирается провести своих союзников через Врата Демона, и это нужно предотвратить, уничтожив Врата. Как только начнется миссия, вы начнете разговор с Ачероном, который в приказном порядке велит вам убираться ко всем чертям. Ну, вы, естественно, заявите ему о своем несогласии и намерении уничтожить врата. Что ж, пожалуйте к бою, уж мы пойдем ломить стеною.

Цели этой миссии: осквернить алтарь Чарнела на самом верху карты справа и тем самым убить мага Ачерока; уничтожить Врата Демона (Demon Gates) вверху карты в центре и убить чудо-юдо, их охраняющее. В конце появится новое задание — осквернить алтарь Стратоса. Когда все это выполните, то миссия будет считаться выполненной.

По правде говоря, эта миссия довольно проста, потому что на всем ее протяжении вам придется противостоять только одному противнику, будь то Стратос или Чарнел. Вначале вы появляетесь с 6 душами и несколькими существами, среди которых есть новый юнит — Гремлин (Gremlin). Гремлин стоит 1000 маны и требует аж целых три души для создания, то есть на этом уровне самый, можно сказать, крутой и идеально подходит для наиболее быстрого осквернения вражеских алтарей. Это не очень сильный летающий уродец, но отличительная его особенность в том, что он может накинуть паутину на противника, потратив немного маны, и таким образом сковать его движения. Магическая способность накидывать паутину очень хороша против вражеских магов, потому что, сковывая их, можно более-менее спокойно заняться конверсией находящихся рядом красных душ. Пока маг противника стоит связанный в паутине, он не сможет подбежать и выхватить душу прямо из лап сак-доктора. Кроме того, маг не сможет произносить смертоносные и прочие вредные заклинания, да и вообще почти ничего не сможет делать, так что можно всего одним заклятьем оставить войска врага без предводителя.

Сделайте из имеющихся душ двух Гремлинов или еще кого-нибудь (это почти не имеет значения), а потом спокойно бегите вверх по карте. Карта представляет из себя большой остров, который из-за огромного количества пропастей похож на реше-

то или дырявую тряпку, в которую превращается флаг в гуще стрелкового боя. На всей карте есть добрая дюжина фонтанов с маной, и на всех можно построить маналиты, но это делать необязательно. Идите направо, а потом вверх, по ходу строя маналиты на пустых фонтанах с маной или разрушая маналиты Чарнела.

Теперь бегите прямо в верхний правый угол карты и увидите сражающиеся войска Стратоса и Чарнела. Вступитесь в бой и решите исход сражения. Затем идите прямиком к алтарю и по ходу уничтожьте маналит Чарнела, который находится неподалеку. Возьмите какого-нибудь манахора и произнесите на него заклинание Осквернения алтаря. Особо торопиться с осквернением не надо, потому что около алтаря Чарнела будет толпиться войско Стратоса, так что маг Чарнела не сможет причинить вам никакого вреда, пока войска Стратоса будут стоять там.

Можете и не осквернять алтарь Чарнела — пока. Потому что сдерживать силы Стратоса вам там выгодно. По пока неясной причине осквернять алтарь маг Стратоса не будет. Теперь идите со всем войском в левую часть карты, туда, где находится алтарь Стратоса. По дороге прозвучит сообщение «Увиден враг», и справа появится отряд сил Чарнела. Нападать на отряд наземными юнитами нет никакого смысла, потому что в рядах противника есть чудище Астарот, которое пользуется магической защитой Врат Демона, и убить его просто невозможно, пока Врата не уничтожены.

Сами Врата представляют собой большую каменную голову. При наведении на нее курсор превращается в красный ромб. Направьте на отряд Чарнела, защищающий Врата, несколько гремлинов и концентрируйте их атаку на всех врагах по очереди, но не на Астароте, потому что это все равно ничего не даст. Астарота хорошо попридержать, пока Врата не будут уничтожены, потому что он может ринуться на вашего мага и манахоров и без проблем поубивать их всех. Для этого хорошо использовать магическую способность Паутины.

В бою может помочь заклинание дождя из лягушек (Rain of Frogs). Это заклинание не такое уж и мощное, но и к слабым не относится. С неба падают лягушки, которые потом бросаются на всех кого ни попадя. Лучше это заклятье не применять в гуще боя, потому что тогда пострадают и свои, и чужие.

Уничтожьте Врата, и Астарот станет уязвим. Он испугается вашего грозного войска и побежит в правую часть карты. Тут же перед вами предстанет маг Стратоса, который объявит, что Персефона-де ваша в этой области владений Чарнела никакой силой не обладает, так что приготовьтесь-с к столкновению-с. Короче, предают все направо и налево. Придется и Стратоса мочить. Ну и будем мочить. Но перед этим убейте Астарота, потому что он пойдет бить ваши маналиты, а это вам не нужно.

Бегите в левый верхний угол карты, где стоит алтарь Стратоса и два маналита с незначительной охраной на заклинании Охраны маналита. Убить охрану легко троллями или гремлинами, особенно если помочь Паутиной или дружественным огнем гномов или рейнджеров.

Уничтожьте эти маналиты обязательно, чтобы вражеский маг не мог постоянно перезаряжать ману вблизи от своего алтаря. Постройте (клавиша «М») свои маналиты и прикрепите к ним парочку рейнджеров, потому что ожидается атака летающих врагов. Вам предстоит удерживать эту позицию до того момента, пока алтарь не будет осквернен. Осквернить его лучше с помощью манахора или другого юнита с одной душой, потому что в обороне каждый воин будет на счету. С другой стороны, принесение в жертву тролля или гремлина значительно ускорит процесс осквернения, то есть обороняться надо будет меньше. На вражеского мага накладывайте паутину.

Когда оскверните алтарь, останется только пойти и добить алтарь Чарнела, если вы этого не сделали раньше.

В этой миссии возможен и другой сценарий: на Стратоса можно напасть самому еще до того, как будет уничтожен маг Чарнела. Он не объявит вам войны до тех пор,

пока вы не заденете самого мага. Этот вариант выгоднее, потому что можно будет преспокойно захватить все фонтаны маны, на которых стоят маналиты Стратоса, потом безнаказанно подойти к самому алтарю и начать осквернение. Но все-таки вначале лучше разделаться с войсками Чарнела.

Шестая миссия

Если вы все предыдущие миссии проходили за Персефону, то теперь все остальные боги уже будут недоступны, и сколько ни тычьтесь к ним, они все хором будут отвечать вам: «Типа, парень, отвали!» За Персефону, так за Персефону; отправляемся в столицу владений самого Чарнела, исконного неприятеля нашего. Едем в область Диз, дабы там расправиться с заклятым врагом.

В начале миссии дается суперкрутой чувак по имени Толдор, парочка слабеньких юнитов и 6 душ. Нехорошо, если Талдора убьют по вашему попустительству в самый неподходящий момент, потому что он мочит вражескую пехоту и лучников так, что ни в сказке сказать, ни пером описать. Приберегите его для решающего штурма и постоянно следите, чтобы шкала его жизни не опускалась ниже половины. Когда надо, подлечивайте его заклинанием Исцеления, Радуги или Целительной ауры.

Кстати, такое заклинание как раз появляется на этом уровне. Заклинание неплохое, потому что подлечивает все юниты, которым посчастливится оказаться рядом с носителем ауры. Применять его неплохо, когда ваши войска стоят толпой и подвергаются обстрелу (в случаях перестрелки дальнобойных юнитов), кроме того, можно поставить его на вашего мага и бегать им между сражающимися войсками, по дороге подлечивая их.

Цель миссии — убить Ачерона и Сирикс. Вначале советую убить Сирикс, осквернив ее алтарь. Этот алтарь находится в правой части карты. После того, как убьете Сирикс, идите на самый верх карты, где стоит алтарь Ачерона.

Вообще, миссия совсем не трудная, но самый последний маналит (который совсем рядом с алтарем Ачерона) настолько сложен, что пройти его вряд ли получится у неопытного игрока даже с третьего раза. Итак, все по порядку.

Карта испещрена пропастями и покрыта горами и холмами с причудливой растительностью. По всей карте разбросаны маналиты Чарнела, которые придется разрушать и заменять на собственные. Карта очень большая, так что придется использовать заклинание Телепортации для перемещения по тылам в случае нападения войск противника или проказ вражеских магов типа осквернения вашего алтаря. В самом начале создайте несколько гремлинов и Мутантов. Мутант — новый юнит, который появляется в этой миссии. Он стоит 1100 маны и 3 души. Юнит довольно неплохой, потому что стреляет далеко и точно разрывным снарядом. Он идеально подходит для поддержки наступающей пехоты с дальнего расстояния, а также для обстрела недальнобойных существ, прикрепленных заклинанием Охраны маналита. Без потерь такой тактикой можно взять сколь угодно укрепленное место. К сожалению, у мутанта совсем нет магических способностей, поэтому в этой миссии вам придется пользоваться в основном паутиной гремлина и магическими щитами.

Постепенно с боем продвигайтесь по карте вверх, поставьте хорошую охрану на маналит, что стоит у пропасти в самом центре карты. Это важное со стратегической точки зрения место: сюда идут орды как мага справа (Сирикс), так и мага сверху (Ачерона). Постойте тут и поднакопите душ для будущего войска, благо на ваших сак-докторов почти не будет нападать, потому что карта очень большая и врагам, как и вам, тоже приходится проходить немалые расстояния.

Когда наберете душ 20 или больше, идите направо и нападайте на алтарь волшебницы Сирикс. Помните, что лучше сперва направить ваш отряд атаковать маналит, чем постоянно отвлекаться на мелких врагов, потому что маналит гораздо важнее юнитов, ведь оттуда вражеский маг берет ману для реинкарнации и создания новых

существ. Когда вы убьете Сирикс, к вам обратится с весьма заносчивой просьбой сам Чарнел и скажет, что согласен не ломать вам шею и не обрекать вашу душу на вечные муки в своем проклятом царстве, если вы перейдете на его сторону. Что ж, решайте сами, предавать или не предавать, снюхиваться со врагом рода человеческого или послать его за хлебушком.

Нет, я не хочу предавать любимую свою Персефону, я пойду за ней до самой смерти. Пусть Чарнел грозит своими бессильными ручонками, победителей не судят. У кого есть вопросы? Вопросов нет!

Стройте маналиты в правой части карты на месте чарнеловских и аккуратно очищайте территорию от нечисти. Сходите в верхний правый конец карты, там расположена деревушка, где живут зомби. Это о них говорил Чарнел еще в самом начале игры, когда вы решали в первый раз, на чью сторону встать. Эти зомби — не что иное, как хитро придуманный способ подсобить геймеру, когда ему срочно нужны души. А душ никогда не бывает слишком много. Так что не будем кощунствовать и заниматься геройствами, а спокойно и тихо-мирно, пока никто не видит, подсоберем душонок у этого сброда, обитающего на просторах земель Чарнела. Убить мирного зомби можно одним выстрелом заклинания Гнева. Никакого наказания за убийства вам не будет, поскольку зомби никакого отношения не имеют к богине Персефоне, и ей глубоко все равно, что вы с ними сделаете (вспомните, что во время войн страдает больше всего мирное население).

Теперь, очистив всю карту от мусора, осталось только взять штурмом алтарь Ачерона. Это очень трудно, потому что маналит рядом с ним охраняют 5 Абоминашей (Abomination) и 5 Стиксов (Styx), все поддерживаются лучами заклинания Охраны маналита. Если вы все еще думаете, что это вам на один зуб, то глубоко заблуждаетесь. Абоминаши стреляют далеко и сильно, Стиксы стреляют близко и сильно. Короче, что в лоб, что по лбу.

С далекого расстояния обстреливать точку мутантами можно, но не так уж и эффективно, лететь кем угодно вообще не имеет смысла, потому что все охраняющие юниты относятся к разряду стрелковых и собьют и гремлинов, и скоропутов на подлете чуть ли не с первого выстрела. Бывает даже и так, что одной бомбой снимаются сразу двое скоропутов и даже больше, так что им тут делать нечего. Пустить пехоту вперед — вот что напрашивается, особенно если принять во внимание тот факт, что охрана вся состоит из стрелков. Но и это не даст ничего: тролли (а именно они самые продвинутые из пехоты) не успеют даже дойти, их расстреляют на подходе. Так что же тогда делать?

А кто говорил, что будет просто? Это есть головоломка, в которой основное правило — «камень-ножницы-бумага», то есть пехота мочит лучников, лучники — летающих, а летающие — пехоту. Вот и думайте, как тут действовать. Вы же стратег, и нет такой задачи, которую вам не под силу было бы решить.

Короче, если вы так и не догадались, как взять маналит, то я просто расскажу, как я это сделал: зажмите одновременно Ctrl и Shift, наведите курсор мыши на иконку заклинания Воздушной формы (Etherial Form) и нажмите клавишу, которой вам удобно пользоваться, например, пробел. Вооружившись таким удобством, вы сможете пробегать между вражеских юнитов в полной безопасности и восстанавливать неуязвимость быстро и в нужный момент. Правда, перезарядка этого заклинания длится немного больше, чем его действие, то есть некоторое время вам придется все равно быть уязвимым. Ничего, заклинание исцеления поможет вам выжить.

Теперь наделайте дальнобойных стрелков, то есть гномов, и осадных юнитов, то есть мутантов. Остальные юниты пока не пригодятся, поэтому их лучше убить своими же, а вместо них наделать гномов и мутантов (мутантов побольше). Сохраните игру, потому что предстоит нелегкая битва. Выдохните. Подумайте, что терять вам все равно больше нечего, представьте, что вокруг вас стоят сотни врагов и каждый сильнее вас. Вероятность победить и выжить — 0,00000013 %. Но других вариантов нет. CHARGE!!!

Жмите пробел (если на него вы установили заклинание Воздушной формы) и бегите прямо на врага магом впереди. Тут же жмите войскам атаковать одну из Абоминашей. На мага обрушится шквал кровяных бомб. Никакого урона, потому что стоит неуязвимость. Пробегите в самую гущу врагов и просто станьте там. Дело в том, что Стиксы — пулеметчики, и при стрельбе по магу будут задевать и своих. При удаче это может привести к тому, что охранники перестреляют чуть ли не половину своих. Главное, что в это время охрана будет почти полностью игнорировать ваши основные войска, и они смогут в безопасности уничтожать Абоминашей по одной.

Вас могут убить, когда кончится действие заклинания Воздушной формы, и тогда придется бежать назад к манахоарам или, что хуже, к маналиту неподалеку. Тогда охрана переключится на ваших, и они начнут гибнуть. Спокойно собирайте души и вызывайте новых мутантов, гномов, троллей, рейнджеров, скарабов и кого угодно, потому что в свалке думать будет некогда. Помогайте заклинанием Падающих лягушек, если не хотите пускать на врага пехоту. Используйте Гнев в помощь стрелкам, а вражеского мага можете попридержать Хватающим вьюном. В гуще боя можете вызывать сак-докторов, но это не так просто.

Если первый штурм не удастся, то не отчаивайтесь, сохранитесь, наделайте любых юнитов под самую завязку и пустите их всех кучей на оставшихся охранников. В конце концов, маналит должен пасть.

Уф-ф. Теперь осталось только осквернить алтарь, последний алтарь Чарнела. Сделайте это с помощью мутанта или гремлина. Бывает, правда, и так, что маг сбегает к одному из своих маналитов. Тогда убить его совершенно невозможно, пока он излечивается возле своего маналита. Смотрите, не пропустите мага к маналиту, лучше уничтожить их все заранее. А уж если выпустили, то наделайте войск побольше, в особенности гремлинов, троллей и мутантов, и идите мочить мага. Накиньте на него паутину, чтобы он завяз на месте и не мог двигаться. После этого направляйте на него пехоту. Когда маг будет убит, миссия будет выиграна.

Чарнел побежден, но не убит. Он может еще и вернуться, но в другом обличье. Персефона опять восторжествовала. А вы просто молодец.

Седьмая миссия

Так-так-так-так-таак... Это что же, опять никто из богов нам ни слова не скажет? Ишь, замолчали все. Идол Чарнел стоит разрушенный, как после бомбардировки, Пирос, Джеймс и Стратос помалкивают и туго знают свое дело. Ну что ж, сами напросились, будем учить их уважать великих магов современности. Пойдем опять за родную Персефону.

Цель: уничтожить трех Высших демонов

Новые создания: Энт

После уничтожения Чарнела его союзники — Высшие демоны — остались без повелителя и начали подыскивать себе нового бога или короля демонов. Этого допустить нельзя, так как есть шанс, что они перейдут на сторону Мардука, усилив его и без того мощную армию.

Вначале вам выдадут всего три души и одного энта. Стройте трех лучников-рейнджеров и отправляйтесь наверх карты, чтобы найти маленькую деревеньку с пятью мирными обитателями. Убейте всех и переделайте души: вызывайте двух троллей и еще одного рейнджера. Быстро вернитесь к алтарю и ждите атаки огненной магички Сорчи. Она может прийти с любой стороны: справа или слева. Как получите сообщение о появлении врага и увидите летающих птичек-огневиков, готовьтесь к бою. Затормозите вражескую армию с помощью Vinewall, и тем временем пусть рейнджеры сбивают огневиков. Теперь осталось расправиться с наземными частями, которые уже обойдут стену из живой растительности. Делайте с помощью уме-

ния энта (Protector) зеленый щит на стоящих рядом союзных существ. Теперь атакуйте. Опасаться стоит только нескольких Боевиков: сразу подбегите к ним, на ходу применяя заклинание Ethereal Form, которая временно сделает мага неуязвимым. Пока боевики заняты атакой именно вашего мага, прикажите своим существам атаковать их. Если тролли или энт смогут дойти до этих суперстрелков и нанести хотя бы пару ударов, то вы победили. Постарайтесь побыстрее убить волшебницу, задержать ее с помощью Grasping Vines и собрать души Боевиков или хотя бы других, менее богатых на души, существ.

Создавайте еще тролля и скарабея. На остальные души можно сделать шрайков и рейнджеров. Последние особо пригодятся в грядущей борьбе с Высшими демонами, которых вам приказано убить. На карте вам показано месторасположение всех трех Демонов. Два из них находятся справа от вашего алтаря, третий — слева. По пути можно (но не требуется) уничтожить алтарь Сорчи, это будет нетрудно сделать, так как она уже потеряла своих лучших бойцов и мощь вашей армии уже заведомо выше. Увидев Высшего Демона, сразу нацеливайте на него всех ваших лучников и помогайте самым простым атакующим заклинанием Персефоны. Далее не производите переделку души Высших демонов, так как пока они не будут доставлены к алтарю и там переделаны: до этого момента будет считаться, что демоны еще живут.

После этой миссии: Чарнел уничтожен, доступна Персефона.

Восьмая миссия

Цель: победить Сорчу, победить Посла Бута

Чтобы уничтожить Мардука, силам союзников (Персефоны и Джеймса) требуется получить как можно более весомую поддержку со стороны других богов. Вас направляют посланником к Пиросу, чтобы договорится с ним о совместных действиях. Однако бог Огня не соглашается на союз.

Вначале произойдет столкновение с войсками Сорчи. Она сама должна атаковать ваш алтарь. Чтобы удачно справится с ее армией, стройте одного-двух энтов и мутантов. Противостоять вам будут обычные летающие Огневики и четыре Боевика. Последних желательно отвлечь магом, защищенным заклинанием-щитом. Пусть маг занимается привлечением одного из Боевиков на свою сторону с помощью магии Lure. Когда ваши войска смогут приняться за уничтожение Боевиков, которые не отличаются повышенной живучестью, обратите свое внимание на саму Сорчу. Ее требуется уничтожить, чтобы иметь возможность собирать и переделывать вражеские души. Идите со своей армией (делайте больше Мутантов) в центр карты, а там сверните направо. Уничтожайте маналит с охраной и двигайтесь наверх, вдоль правой кромки карты. Тут будет алтарь Сорчи и еще один маналит с его охраной. Атакуйте его всеми войсками (или используйте заклятие Meanstalk) и уничтожайте алтарь. Теперь идите в центр карты и оттуда двигайтесь наверх. Тут вам просто придется атаковать четыре устройства-сооружения, которые стреляют длинными красными лучами. Прикажите всем войскам атаковать ближайшее устройство, а сами бегите к соседнему и прямо рядом с ним произносите заклинание вызова тролля. Он справится с одним из устройств, пока вы нацеливаете свою армию на оставшиеся два. Охраняемый алтарь в центре устройств лучше всего обработать с помощью Meanstalk. Будьте готовы к атаке Посла Буты, отбейте ее и переходите в наступление. Уничтожайте мутантами тяжелую артиллерию врага и его стрелков. Двигайтесь далее наверх и увидите алтарь Буты и два маналита с охраной. Приготовьтесь уничтожать Фениксов: это не просто. Легче всего переделать одного из них с помощью Lure, чтобы он воевал на вашей стороне. Разобравшись с маналитами, принимайтесь за алтарь. Победа!

После этой миссии: Пирос и Чарнел уничтожены, доступны Джеймс и Персефона.

Девятая миссия

Цель: победить Абраксус и Хачимена, победить Джадугарра
Новые создания: Дракон
Из всех богов только Стратос не поддерживает борьбу против Мардука. Поэтому его нужно убедить поддержать Персефону и отказаться от своих честолюбивых планов.

Сразу вызывайте еще одного Дракона. Теперь ждите, пока на ваш алтарь начнется атака. Нападать будет армия Хачимена, которая состоит из бойцов Чарнела. Битва будет сложной: маг будет вызывать живое воплощение Смерти, заклинанием Death. Постарайтесь отвести войска назад, чтобы их тут же не поубивали. Если в сражении один из драконов и будет убит, то воскресите его с помощью умения другого, Breath of Life. Используйте магию Lure, чтобы переманивать на свою сторону самых мощных врагов.

Как только сражения станут чуть менее кровопролитными, сразу захватывайте несколько пар маналитов, которые находятся в центре карты. Слева будет алтарь Хачимена: он хорошо защищен, но вы можете переманить на свою сторону с помощью Lure самого сильного бойца-охранника маналита, и затем атаковать сам маналит драконами (хватит шести-семи штук). Выносите и второй маналит, чтобы очистить окрестную местность у алтаря Хачимена. Далее просто оскверняйте алтарь и продолжайте движение к верху карты. Как только зайдете достаточно далеко, увидите сценку, в которой Стратос будет предан Мардуком и вместо Абраксус против вас выступит Джадугарр.

У него много стрелков фларри, поэтому вызывайте побольше драконов и подлечивайте их по мере необходимости. Алтарь врага будет чуть выше, найти его не проблема, но вначале надо добить остальных врагов.

Джеймс

Первая миссия

Вы выбрали самого миролюбивого и самого сильного бога в игре. Что же, ваша воля. Проходить за него игру просто, но, может быть, и наименее интересно. Его существа отличаются повышенной жизнестойкостью. Сперва познакомьтесь с новыми юнитами: Трогг, Земляной, Гаргулья. У них есть неплохие магические способности: земляной может сделать свою кожу каменной и почти непробиваемой, гаргулья может скинуть на врага каменную глыбу. А трогг нечувствителен к вражеским магическим атакам, что делает его очень важным в следующих уровнях.

Сразу спереди находится пустой фонтан с маной, постройте на нем маналит. Теперь бегите вверх вправо по направлению ко второму маналиту. Там вы встретите беззащитных крестьян, которые попросят избавить их от безжалостного дракона. Дракон подбежит к вашим войскам, но успеет уложить в лучшем случае двоих манахоров, потому что его убьют очень быстро. Вокруг маналита раскидано штук 6 красных душ, которых можно переделать в свои с помощью заклинания конверсии.

Теперь можно пройти вверх влево навстречу нескольким крестьянам, которые попросят вас уничтожить логово драконов. Бегите сразу налево к кружку, отмеченному на карте. Там вы встретите четырех птенцов дракона. Убить их несложно, особенно если в войске много гаргулий. Уничтожьте пещеру дракона. Потом соберите души птенцов и бегите на левую часть карты, туда, где показаны три другие пещеры драконов. По ходу дела разрушьте пещеру без охраны в самом центре карты. Бегите к ближайшей пещере, которую охраняет один-единственный дракон. Нападите на него всем отрядом сразу (а у вас уже будет народу существ 20). Для большей эффективности пустите на него побольше земляных. Из убитого дракона вылетит целых 5 душ.

Далее направляйтесь к остальным двум пещерам, где вас поджидают еще штук пять-шесть птенцов, убить которых лучше всего с помощью летающих гаргулий. Когда последняя пещера превратится в руины, миссия будет пройдена. Ваш маг обратится к крестьянам, и они скажут ему, что эти драконы напали на них неизвестно откуда. А еще они упомянут имя таинственного некроманта Рэгмена. Странно...

Вторая миссия

Если вы все еще на стороне Джеймса, то теперь надо будет сражаться против мага Рэгмена, который насолил вам в предыдущей миссии. Миссия эта довольно проста, особенно если с умом использовать заклинание Охраны маналита и вовремя собирать красные души заклинанием Конверсии.

Всего на карте есть пять маналитов, и только один из них не охраняется — тот, что находится сразу слева. Его первым и захватите. Потом идите к маналиту на полуострове справа на карте. Там стоят несколько Павших и Косильщиков, некоторые поддерживаются лучами заклинания Охраны маналита. Убить их довольно просто, если наделать много разных юнитов: троггов против павших, гаргуль и василисков против косильщиков. Потом на помощь защитникам прилетят двое Цикад, которых лучше всего снять лучниками. Разрабатывать особых изощренных стратегий не придется, потому что хватит самого обычного численного превосходства и разнообразия юнитов, а там можно все оставить на усмотрение компьютера. Неплохо, кстати, строить василисков (Basilisk), которые стоят 2 души, но своим выстрелом на время превращают врага в камень. Можно помочь своим войскам заклинанием Rock (Скала).

Если маг ваш слишком близко окажется к месту боя или даже замешается в кучу сражающихся, то лучше всего поставить на себя заклинание Каменной кожи (Skin of Stone), которое в несколько раз уменьшит урон от ударов и выстрелов. Около отвоеванного фонтана с маной вы увидите разбросанные души, которые грех не собрать.

Приблизительно в это время вы услышите сообщение «вражеский маг приближается к вашему алтарю». Жмите клавишу «Т» и телепортируйтесь к своему алтарю, пока не поздно. Ваши войска разберутся с наступающими ордами. Соберите красные души и поставьте несколько юнитов на охрану маналита, который стоит около вашего алтаря.

Отразив несколько атак, вы накопите достаточно много душ, из которых можно постепенно наделать ни мало ни много 25 — 30 юнитов; останется только пойти толпой вперед, смести оставшиеся в верхней части карты маналиты и в конце концов осквернить алтарь Рэгмена. Главное в этой миссии — аккуратно и терпеливо набирать души или же, если вам это не по душе, смести вражьи отряды стремительным блицкригом.

В конце уровня Персефона в благодарность предложит вам дар: увеличение маны на 10% или усиление эффективности регенерации.

Третья миссия

Вы начинаете миссию на полуострове с незастроенным фонтаном маны. С самого начала дается 5 душ и несколько существ, среди них Таурок — пехота средней мощности, очень эффективная против маналитов, а также герой Сирокко, который летает, очень сильно атакует и обладает магической способностью Дыхания жизни (Breath of Life). Эта магия воскрешает ваших убитых существ, если направить ее на появившиеся синие души.

Идите на холм неподалеку, и перед вами откроется замечательный трехмерный пейзаж, который я сохранил с помощью клавиши PrintScreen, а потом поместил на десктоп. Прямо впереди будет стоять маленький отряд ваших союзников. Идите прямо к нему и поговорите с Ядургаром. Он предложит вам вместе ним напасть на волшебницу Сирикс, которая проказничает в области Теллурна.

Бегите направо к открытому фонтану с маной и постройте на нем маналит. Направляйтесь дальше и увидите 4 павших, укрепленных лучами заклинания Охраны маналита. Атакуйте их своим отрядом (лучше, чтобы в нем было побольше Тауроков, потому что в данной ситуации они наиболее эффективны). Соберите 4 красных души, вызвав сак-докторов. Постройте свой маналит на месте разрушенного вражеского. Теперь идите по краю острова налево, пока не увидите вдали алтарь Сирикс.

Этот путь наиболее выгоден, потому что здесь вы не встретите почти никакого сопротивления, а силы вашего союзника будут отвлекать главные части Сирикс, пока вы не нападете на ее алтарь. Начните осквернение, принеся в жертву какого-нибудь манахора, потому что ритуал осквернения все равно будет прерван. На вас набежит огромная толпа врагов, которую вы все-таки победите, если будете разумно руководить войсками на поле сражения и эффективно применять магию. На этом уровне появится новая магия — Крот-сборщик душ (Soul Mole). Это очень удобное заклинание для сборки синих душ на расстоянии, когда бежать самим магом в самую гущу боя опасно. Крот пробирается под землей к душе, берет ее и прибегает обратно.

Вдалеке от алтаря Сирикс находится ее маналит, на котором укреплено около 7 существ, постоянно осаждаемых наступающими войсками Ядугара. Как только Сирикс начнет бой с вами около своего алтаря, ей уже будет не до маналита, и он будет взят. Тут-то ей и конец: ей никаких сил и умений не хватит, чтобы противостоять одновременно двум наступающим армиям, да еще и у самого своего алтаря, постоянно подвергающегося попыткам осквернения. Если осквернение вы не сделаете, то его сделает ваш союзник.

Миссия, как видите, довольно простая, даже проще, чем предыдущая, потому что помогает союзник.

По ее окончании вы получите от Персефоны в дар на выбор 10% дополнительной маны или усиление регенерации. Я предпочитаю ману, потому что это значительно усиливает возможности мага на более сложных уровнях в будущем, а регенерация в критической ситуации все равно не очень помогает.

Четвертая миссия

Персефона и Джеймс начали войну против Чарнела и Пироса. Чарнел в этой миссии уже недоступен, а Пирос будет повторять, что никогда больше не примет вас, если вы сейчас не встанете на его сторону. Цель миссии — уничтожить Рэгмена, а потом волшебницу Сорчу.

Вначале вам дается небольшой отряд, в котором есть новый юнит — Фламмокс (Flummox). Этот осадный юнит кидается огромными глыбами из камня. Очень хорош против летунов, стрелков и охраны маналитов. Короче, просто хороший юнит, стоит наделать побольше.

Постройте маналит на полуострове, где вы появляетесь, после этого бегите к основной части континента. Там вас встретит небольшая группа союзных войск, состоящая из Гаммела и нескольких стрелков.

Вызовите еще одного Фламмокса и одного Таурока. Теперь с этим отрядом идите вперед. Из-под земли вдруг поднимется сам Мардук, который немного попугает вас, а потом скроется под землю, оставив Зайзекса в страхе и растерянности. Не бойтесь ничего и смело направьте стопы по дороге между двух холмов. На вас слева налетит небольшой отряд войск под руководством мага-некроманта Рэгмена. Победить этот отряд несложно, если в вашем отряде просто есть юниты всех родов — то есть фламмоксы, тауроки и гаргульи. Если направить ваши войска в погоню за Рэгменом, то они убьют его. Первое задание миссии будет выполнено, потому что у Рэгмена нет алтаря на этом уровне, и возрождаться ему неоткуда. Соберите красные души и вызовите еще несколько существ вместо убитых, лучше тауроков и фламмоксов. Пой-

дите налево, там вы увидите Чумовой Гриб, который распространяет болезнь и является детищем Чарнела. Уничтожьте его и постойте маналит на фонтане маны, который за ним находится.

Теперь идите направо. Убейте двух мирных фермеров, стоящих у колодцев, и соберите их души. Пройдите еще вперед и увидите поднимающихся из-под земли подданных Чарнела. Там будет штук 8 павших, которых лучше всего сначала атаковать заклинанием Извержения (Erupt). Действие этого заклинания выглядит очень впечатляюще: земля под врагами поднимается, происходит извержение, и враги остаются оглушенными. Тут же посылайте свои войска против вражеских. Когда вы их победите, спокойно соберите оставшиеся красные души. Благо Сорча не может собрать их, потому что она служит Пиросу, а души убитых принадлежат Чарнелу.

Теперь идите к ближайшему маналиту Пироса, который виднеется на горизонте вправо вверху на карте. Вы сметете его защитников без труда. Постройте на месте вражеского маналита свой. Потом идите к следующему маналиту Пироса, около которого может даже не быть охраны. Когда вы успеете его разрушить и построить свой, на вас со спины нападут летающие войска Пироса, с которыми можно расправиться с помощью своих фламмоксов или гаргулий. Помогайте заклинанием Скалы, кидая ее в слабых врагов.

Когда все войска Пироса падут, останется только осквернить алтарь Сорчи и ждать сообщения о победе. В конце уровня будет мультик. Нет, пропустить его нельзя, придется посмотреть, как Мардук говорит о судьбах мира.

Только что был описан вариант быстрого прохождения уровня. Если же вы будете тормозить и проходить его аккуратно, то скорее всего вам придется сначала несколько минут стоять у своего алтаря и защищаться (потому что юниты Джеймса идеально подходят для защиты). Когда вы накопите около 25 юнитов, можете идти в атаку. Защитников у Сорчи останется немного, поэтому победить будет просто.

Пятая миссия

В земле Синдеркрэг стоит Пиродролик Динамо. Это такая машина, которая создает огонь. Ее нужно уничтожить. Сначала миссия может показаться довольно сложной, может быть, даже придется ее начинать заново. В этом уровне дается новый юнит — Икарус. Это довольно слабый летун, который стоит 3 души и 1000 маны, лучше использовать его поменьше. Кроме того, появляется новое заклинание — Halo of Earth (Рой камней), который автоматически нацеливается на врагов и поражает их на расстоянии. Этот рой очень полезен, потому что держится впереди вашего мага сравнительно долгое время.

Сперва вызовите несколько тауроков и фламмоксов, после чего поставьте их всех охранять самый первый маналит, который находится непосредственно рядом с алтарем. Лучше даже укрепить их заклинанием Охраны маналита.

Теперь просто стойте на месте и ждите атак врага. Через некоторое время враги появятся. Самые опасные солдаты врага — Тикферно (Tickferno) (вытягивают ману) и Пироманьяки (Pyromaniac) (поджигают и отнимают очень много жизненной энергии).

Отбивая атаку за атакой, вы постепенно наберете еще душ, а у вашего врага их количество будет постоянно уменьшаться. После того, как наберете еще душ, идите с небольшим отрядом налево, огибая большую пропасть рядом с вашим алтарем. Там находится маналит с охраной из 4 Тикферно, которых лучше всего убить тауроками, а еще рядом есть алтарь вашей союзницы Шарлотты. Когда построите на месте маналита Пироса свой, соберите красные души и бегите обратно к своему первому маналиту рядом с алтарем. Отбив очередную атаку, пойдите направо к фабрике Пироса, возле которой толчется небольшой вражеский отряд, состоящий из пироманьяка, нескольких слабых пехотинцев и стрелков. Убив их всех, соберите красные души и постройте маналит на фонтане маны неподалеку.

После этого аккуратно и медленно пробирайтесь вперед, пока не увидите вдали Пиродролик, его-то вам и надо разрушить. Будьте готовы к тому, что у вас прямо перед ногами появится фонтан лавы, это такая магия Пироса. Если вы увидите, что под ногами у вас затряслась почва, и прямо из-под земли появляются красные языки пламени, то срочно бегите назад, а все ваши войска отправляйте куда угодно подальше, потому что иначе все они сгорят заживо.

Как только дорога к машине станет свободна (или даже не совсем свободна), направьте на нее икарусов и фламмоксов. Когда они ее разрушат (а это произойдет довольно быстро), миссия будет выиграна.

Есть и другой способ пройти эту миссию: просто наделать летающего и стреляющего народу побольше, а потом побежать к Пиродролику и успеть замочить его до того, как замочат вас. Шанс выиграть таким способом — около 40%, поэтому со второго-третьего раза может сработать.

А вообще имейте в виду, что если вы убьете всех существ противника на этом уровне, то включится таймер, и у вас будет всего несколько минут, чтобы уничтожить Пиродролик, так что действовать вам придется оперативно.

После этой миссии доступен только Джеймс.

Шестая миссия

Цель миссии: уничтожить Сорчу, уничтожить Посла Бута

Новые создания: Баулдердаш

Джеймс устал от постоянных войн с Пиросом, и единственное, что он хочет, так это разделаться с богом огня и его бесконечными механизмами уничтожения и смерти. Богу земли также необходимо освободить всех своих подданых, попавших во власть Пироса. Вас послали на битву за столицу и главный алтарь Пироса.

Итого: у вас появился новый юнит тяжелой артиллерии, Баулдердаш. Он хорош тем, что почти не наносит вред союзным войскам и его безопасно использовать даже против противника, рядом с которым находятся ваши войска. Эффективно строить сразу три-четыре Баулдердаша и, как только появится возможность, подстроить еще пару-тройку Тавров. Идите наверх и поставьте на фонтан маны свой маналит, а затем сверните налево, чтобы там найти еще один фонтан маны. Рядом с ним будет несколько мирных жителей, которых можно убить ради нескольких дополнительных душ. Теперь идите в центр карты и сражайтесь с войсками Сорчи. Воспользуйтесь заклинанием Wall of Spikes: оно поможет затормозить вражескую армию, пока она находится под обстрелом ваших Баулдердашей. Справа от центра карты будет защищенный артиллерией маналит, который вы можете уничтожить и построить свой. Продвигайтесь вдоль правой кромки карты к верху и найдете алтарь Сорчи со слабой защитой у маналита рядом. Атакуйте его всеми войсками и тут же проводите обряд осквернения. Сорча, скорее всего, будет неподалеку, поэтому ее можно будет догнать и прицельно расстрелять Баулдердашами (постройте побольше этих ребят).

Теперь требуется двигать свою армию против второго волшебника, Посла Буты. Для этого идите к верху карты. Вначале потребуется уничтожить три магических устройства-башни, которые выпускают красные лучи и поджаривают вашу армию. Прикажите всем войскам атаковать ближайшее устройство, а сами бегите к самому дальнему. По ходу движения лечитесь, но оставьте маны на вызов Тавра. Как только приблизитесь к устройству, вызывайте прямо у его подножия Тавра: его сил будет достаточно, чтобы расправится с устройством. Приказывайте остальным войскам атаковать оставшееся третье устройство. Теперь ждите атаки Буты и постарайтесь, чтобы ваша несколько поредевшая армия смогла ее отбить. Созывайте новых существ и пользуйтесь магией. После победы потратьте время на сбор синих душ и восстановление своих войск. Если успеете, то переделывайте и вражеские души, но это уже не так важно. Ведите наступление на верх карты, по пути отстреливая тя-

желую артиллерию врага. Как увидите алтарь врага, подтяните силы и постройте много Баулдердашей. Они могут издалека уничтожить оба маналита и при этом не потерять ни одного из своих собратьев. Итак, вам осталось только осквернить алтарь. После этой миссии доступен только Джеймс, Пирос уничтожен

Седьмая миссия

Цель: Спасти Митраса

Новые существа: джабберроки

Джеймс крайне обеспокоен пророчествами Митраса и приказывает вам отправится в земли Стигии, царства Чарнела. Сирикс, достаточно известная некромантка, захватила его в плен и охраняет целой армией летающих созданий. Вам требуется найти старика и вернуть его к своему алтарю.

Быстро связывайте заклинанием Охраны полученного в начале миссии одного Джабберроки. Тут же создавайте парочку Земляных и также присоедините их к маналиту. Как только завершите, ждите в гости небольшой отряд из Саранчи, Павших и одного Демона. Ваши ребята должны с ними справится -- даже без вашей помощи. Быстро переделывайте души Демона и еще одну-две, пока на горизонте не появится Сирикс. Постарайтесь задержать ее с помощью магии Wall of Spikes (заранее оставьте некоторый запас маны) и постоянно подлечивайте своего Джабберроки, если его здоровье начнет слишком быстро уменьшатся. Постарайтесь отбить атаку и быстро убить Сорчу. Постарайтесь также быстро избавиться от нескольких юнитов тяжелой артиллерии, Абоминашей. На них также можно поставить Wall of Spikes или атаковать пехотой. Переделайте доступные души и ждите следующей атаки. Строить можно одного Тавра (чтобы он добегал до Абоминашей и уничтожал их) и побольше Земляных и Баулдердашей (они пригодятся чуть позднее). Отбивайте одну за одной несколько атак Сирикс, пока не сможете отобрать у нее достаточно душ. Прикрепите Тавра к маналиту и уходите направо, уводя с собой армии. В это время алтарь останется охранять часть вашей армии, которая была до этого прикреплена к нему заклинанием Охраны. Пройдя направо, заворачивайте на мостик и идите к центру карту, к указанному лучом света месту. Уничтожайте вражеский маналит и стройте свой. Если в этот момент узнаете, что ваши войска у алтаря атакованы и проигрывают (то есть ваши существа уже умирают), то вернитесь туда вместе с армией с помощью заклинания Teleport. Потом, когда разберетесь с врагами, вернитесь к новому маналиту (вместе с войсками) с помощью того же заклинания.

Бегите в сторону луча и вскоре увидите маналит, охраняемый несколькими стрелками. Ни в коем случае не нападайте на него! Просто поднимитесь по горке слева и увидите маленькую деревню, в которой находится Митрас. Советую не подходить к нему, а достроить побольше Земляных. Для этого даже можно убить всех идущих с вами пехотинцев: чтобы сделать из их души стрелков. Примените также Halo of Stone, он отлично действует против летающих врагов. Итак, подходите к Митрасу и приказывайте своим войскам охранять его. В это время начнется налет нескольких мощных летающих созданий. Кидайте в них камни заклинанием Stone и лечите Митраса. В любом случае старый маг должен выжить. После сражения возвращайтесь обратно к своему алтарю. По пути ускоряйте и себя, и Митраса.

После этой миссии доступны только Джеймс и Чарнел, Пирос уничтожен

Восьмая миссия

Войска Джеймса (под вашим чутким руководством) победили орды Пироса, и теперь единственный враг, который может быть опасен, — это Чарнел. Он вызывает все новых и новых демонов, которых использует для усиления Мардука, он же демон Ашур. Вас отправляют в Дис, оплот сил Смерти и лично Чарнела.

В самом начале миссии во время сценки выяснится, что Стратос, бог воздуха, предал Джеймса и присоединился к Чарнелу. Его колдунья, Абраксус, коварно атакует ваши войска и переходит на сторону врага. Ваши действия следующие. Сразу подбирайте душу убитой гаргульи и стройте маналит, а затем пару Баулдердашей. Двигайтесь к верху карты, там будет стоят вражеский маналит с охраной из двух Штормовых гигантов. Быстро убивайте одного из них с помощью Bovine Intervention (как он умрет, сразу подберите синюю душу!), а второго атакуйте Баулдердашами. Быстро переделывайте душу, в то время как ваши войска атакуют маналит. Постарайтесь построить на его месте свой, пока не появились войска Абраксус. Если не успели, то создайте на их пути Wall of Spikes. Вызывайте на имеющиеся души Тавра и подлечивайте своих Баулдердашей. Битва может затянуться, но в итоге вы должны победить. От маналита идите дальше к верху карты, только пойдите в проход справа. Там уничтожайте еще один маналит и бегите дальше, чтобы увидеть алтарь Абраксус. Атакуйте ее войска и переделывайте души. Можете осквернять алтарь. От разрушенного алтаря двигайтесь в проход слева и к верху карты. Быстро сносите следующий маналит. Вот перед вами последний алтарь, который принадлежит Ахерону. Защита у него будет не очень сильной, поэтому даже с вашими войсками вы сможете его уничтожить.

После этой миссии доступны Джеймс и Персефона, уничтожен Пирос и Чарнел

Девятая миссия

Цель: уничтожить Хачимена, уничтожить Абраксус, убить Джаддугара

Новые создания: Ринок

После нескольких кровопролитных сражений враги захватили все земли Джеймса, за исключением его столицы, Аготеры. Вам требуется принять участие в защите своего бога и всех его приверженцев от войск Стратоса. В это время Шарлотта будет занята поисками союзника Мардука.

Как только к вам обратится союзный маг, Граккус, прикажите ему не защищать ваши алтари, а переходить в атаку. Создавайте маналит и уничтожайте своего второго манахора. На его место вызывайте второго Ринока. Ведите армию к верху карты, туда уже должны отправится войска Граккуса. Постарайтесь догнать его, чтобы атаковать врага в долине вместе. Ваши два Ринока и Баулдердаш — достаточно сильная армия, но не забывайте подлечивать свои войска. Отлично также работает заклинание Wall of Spikes. Если чувствуете, что проигрываете битву, отходите назад, к алтарю. Там подлечивайте войска, восстанавливайте ману и снова атакуйте. Если вы просто убьете кентавра-мага Джадугарра, то он уже не сможет восстановиться, так как у него нет собственного алтаря.

На самого мощного пешего или стреляющего врага примените заклятие Bovine Intervention, чтобы тут же схватить его душу, пока ее не взял вражеский маг. Если получится, то создавайте третьего Ринока. Делайте и второго манахора. Как только увидите летающих созданий, то задействуйте умение Риноков Halo of Earth, только убедитесь, что рядом с ними находятся ваши манахоры, которые позволят им быстро восстановить ману. Потихоньку вытесняйте врага и ставьте свой маналит в центре долины. Если на вашу базу начнется серьезная атака, пока вы заняты переделкой душ, то, значит, надо возвращаться. Очень может быть, что к вашему алтарю движется очень сильная армия Абраксус. Перебейте ее и заберите души. Вернитесь в центр карты, там в маленькой долине слева найдите еще один маналит врага. Старайтесь координировать свои действия с Граккусом, но это не так уж важно. Создавайте новых Риноков на все доступные души, а также третьего-четвертого манахора. Из центра карты двигайтесь с войском к верху карты, там войдите в горный проход и ступайте налево. Уничтожить алтарь Абраксус будет не так уж сложно, у нее нет ничего, что можно было бы противопоставить вашим Ринокам.

СТРАТОС

Первая миссия

Цель: обследовать четыре поселения нежити

Новые создания: Волк, Сильфа, Браньяк

Необходимо разобраться с непонятными событиями, которые творятся в некогда процветающей, но сейчас заброшенной земле. Вашими противниками будут создания Чарнела, а местные обитатели-тени будут полностью неуязвимы и нейтрально — настроенными к вашим боевым действиям.

Первая миссия за Стратоса достаточно проста, хоть и есть некоторые подвохи. Итак, стройте Маналит и манахора, а затем создавайте только Браньяков. Ориентируйтесь по карте и солнечным лучам, чтобы найти самую ближайшую деревушку нежити. Вас встретят четыре пехотинца Чарнела. Браньяки разделаются с Косильщиками, а вы переделывайте их души, чтобы создать еще Браньяков. Добравшись до первой деревни, сройте в ее центре маналит. Теперь ступайте на восток, там будет еще одна деревня. По пути вы будете встречены еще одним Косильщиком, а также двумя стрелками (они очень опасны для Браньяков!) Павшими и одним Глазом. Постарайтесь перебить стрелков молниями. Теперь вернитесь к первой деревушке нежити и шагайте на север. Только заранее создайте нескольких Волков! Как доберетесь до третьей деревни, то сразу вступите в бой с парой пехоты и толпой лучников. Направьте на лучников Волков и сами бегите на передовую. От третьей деревни осталось пройти еще на север, чтобы увидеть замок, на который указывает солнечный луч. Его охраняет армия летающих Чарнела, против которых можно создать Сильф, а можно обойтись и Браньяками. Помогите своей армии молниями. Как только последний враг будет уничтожен, миссия завершится.

Вторая миссия

Цель: Спасти Лорда Суртура от Ахерона, мага Чарнела. Уничтожить Ахерона.

Новые создания: Вортик

Чарнел вероломно напал на войска Персефоны и смог почти уничтожить отряд Лорда Суртура. Спасите союзников и разгромите захватчиков.

Идите в сторону, куда указывает стрелка. По пути возьмете с собой Сильфу. Уничтожьте врагов и лишь затем убейте сак-доктора, который уносит Лорда Султура, чтобы принести его в жертву на алтаре Ахерона. После чего покажут сценку, из которой следует, что Лорд переходит под ваше командование, равно как и вся его армия. Произведите переделку душ, но не затягивайте, а то начнется атака на ваш алтарь. Поэтому побыстрее вернитесь к алтарю и отразите набег. Спокойно вздохните и создавайте побольше летающих Браньяков. Итак, закончив с созданием армии, переходите к атакующим маневрам. На западе от алтаря находится первый маналит с несколькими мощными Охранниками-стрелками. Эти ребята достаточно круты, чтобы вынести всю вашу небольшую армию. Поэтому посылайте вперед одного Лорда Суртура и подлечивайте его двумя скарабеями. Остальную армию (своих Браньяков и Друидов Лорда) посылайте в бой, только когда большинство охранников будут уничтожено. Армией также нейтрализуйте угрозу со стороны Ахерона и не дайте ему провести контратаку вашего алтаря. Двигайтесь с боями дальше и найдете похожий на первый (но менее защищенный) маналит. Вот его-то и потребуется уничтожить Лордом и всеми вашими войсками. Далее подбирайтесь к алтарю и начинайте процесс его осквернения.

Третья миссия

Цель: Уничтожить сначала Сорчу, а затем Посла Бута.

Новые создания: Сквалл

Приготовьтесь защищать замок Суртура от войск Пироса, которого спровоцировал на атаку как раз ваш повелитель, Стратос. Драться придется не с двумя противниками сразу, а поодиночке, что весьма удобно.

Здесь вам сразу надо стоить Браньяков, причем желательно на все 10 душ. Как только пройдете чуть на запад и начнете спускаться с горки, то увидите нескольких Огненных Кулаков. Быстро разберитесь с ними и переделайте их души. Если сделали все на скорости, то тогда управитесь до того, как на горизонте появится волшебница Сорча. У нее в основном наземные создания, поэтому уничтожить их будет не слишком сложно. Следите только за здоровьем Лорда, а среди Браньяков потерь не будет. Идите дальше на запад и снесите вражеский маналит. Замените его своим, а затем бегите на юго-запад, к маналиту с несколькими охранниками. Если пройти еще немного, то увидите алтарь. Взять его штурмом будет не так уж сложно, если периодически вызывать дополнительных Браньяков. Штук пятнадцать будет достаточно. Далее проводите уничтожение алтаря и возвращайтесь к первому уничтоженному вами вражескому маналиту. Здесь вы увидите портал, в которой надо зайти (союзница-волшебница Абраксус слишком слаба, чтобы выиграть у Посла Буты). Идите вперед, разнося маналиты своими Браньяками. В конце концов вы победите.

После этой миссии бог Пирос откажется от ваших услуг и станет недоступен.

Четвертая миссия

Цель: уничтожить Ахерона

(Дополнительная цель — собрать 24 души)

Новые создания: Штормовой гигант

Персефона попросила помощи Персефоны, чтобы отразить атаку Чарнела. К счастью, у вас будет союзница Шакти, с помощью который вы и уничтожите врага.

Вашей основной целью будет сбор именно тех 24 душ, о которых просит Стратос. Итак, создавайте парочку Штормовых гигантов и несколько Браньяков. Начинайте стоить маналиты и исследуйте карту, она достаточно небольшая. Как встретите мирных жителей деревушки, перебейте их и забирайте души. Как только начнутся стычки с вражескими созданиями, сразу начинайте активно пользоваться Chain Lightning и старайтесь в первую очередь уничтожить мага. Выиграв битву, срочно переделывайте души, пока они не стали собственностью союзника Шакти. В таких мелких стычках и накапливайте нужный запас из 24 душ. Конечно, дела у вашего союзника будут идти не очень хорошо (все души будут у вас), поэтому помогайте ей обороняться. Вернитесь к сооружению с крестом и, встав рядом с ним, потихоньку передайте Стратосу все накопленные души. Дополнительная цель миссии будет выполнена! Продержитесь еще немного и дайте союзнику собрать души врагов. Неожиданно появятся сразу шесть Снежных драконов. Они достаточно мощны, чтобы вынести любых врагов из армии неприятеля. Следите только за тем, чтобы их не убили. После завершения миссии вам также предложат дополнительный бонус: я бы выбрал ускорение мага.

После этой миссии недоступны Пирос и Чарнел.

Пятая миссия

Цель: уничтожить Буту и Хачимена. Пока живы оба мага, не дать ни одному из них контролировать четыре маналита.

Новые создания: Серафим

Пока войска Джеймса ведут полномасштабное сражение с приспешниками Пироса, у вас есть шанс помочь ему и отвлечь двух из трех лучших магов бога Огня. Если какой-либо из магов захватывает четыре маналита, то вы проиграли.

Итак, сразу же бегите (с эскортом из серафима и двух манахоров) на юг и стройте маналит у фонтана маны, который расположен прямо на пути. Бегите еще на юг и там возводите второй маналит. Сделайте охрану из серафима, Браньяка и двух

Сильф. Теперь создавайте армию, состоящую из одинакового количества Сильф и Браньяков. Чуть отойдите от своего маналита в сторону алтаря и ждите атаки с двух сторон. Войска у противников не очень внушительны, но советую помогать своим войскам: сбивайте молниями всех Пиродактелей. Далее попытайтесь собрать вражеские души и восстанавливайте армию и охрану до исходных значений. На юго-востоке от охраняемого вами маналита находится почти не охраняемый алтарь Буты. Пока войска врагов заняты атакой вашего маналита, производите осквернение алтаря. (Перед этим для удобства замените маналиты Буты своими). Как только в живых останется один Хачимен (его алтарь находится на юго-западе от охраняемого маналита), то стройте одних стрелков-Сильф. Один из его маналитов охраняется летающими, но кроме них, никакой защиты у алтаря больше не будет. Спокойно оскверняйте алтарь и завершайте миссию.

После этой миссии доступны только Джеймс и Стратос.

Шестая миссия

Цель: ни разу не умереть и уничтожить Шакти. Сара Белла, суперБраньяк, должна выжить.

Новые создания: Фларри

Стратос задумал коварный план по уничтожению Персефоны, который выполнять придется именно вам.

В этой миссии у вас нет алтаря, и поэтому смерть приравнивается к поражению. Создавайте маналит на юге, а в разговоре с Шакти выбирайте первый вариант ответа. Далее надо начинать убивать жителей деревеньки на востоке: это будет означать прямую атаку, и все существа Персефоны станут вашими противниками. Быстро переделывайте души и ставьте у построенного вами маналита охрану из нескольких Браньяков. Уничтожьте энта и забирайте его души. Далее есть вариант пойти на северо-запад, чтобы найти и разгромить хорошо охраняемый маналит (по ходу дела появится дракон, которого будет непросто убить). Если решите не лезть в лишнюю драку, то идите на юго-восток, там возведите еще один маналит и достраивайте войска. Вам нужны Штормовые великаны в количестве шести-семи штук и несколько стрелков. Уничтожайте охраняемый маналит на юге (три гнома — не очень серьезные противники) и отбивайтесь от атак мутантов, тяжелой артиллерии Персефоны. Старайтесь увеличить запас душ, чтобы создать Браньяков, Сильф и еще Штормовых гиганты. Почаще пользуйтесь Chain Lightning. Далее ступайте на восток, отбивая атаки Шакти. Появится сценка, после которой вас атакует суперэнт и несколько тварей помельче. Ваши гиганты должны справится, только подлечивайте их по ходу битвы. Алтарь Шакти уже недалеко, да и охраняют его два Мутанта, не очень сильных противника для вашей грозной армады. Поставьте у алтаря свои маналиты и проводите осквернение, вызвав в качестве его цели Фларри.

Седьмая миссия

Цель: уничтожить Його

Новые создания: Йети

Пришла очередь окончательно уничтожить Персефону.

Интересная, хоть и простая миссия. Сразу создавайте второго Йети и ведите их на восток. Как только покажется армия Його, уничтожайте молниями парочку Шрайков и ведите Йети (ускорьте их!) в атаку на Мутантов. Подлечивайте своих ребят и постарайтесь быстро убить Його, чтобы не дать ему собрать души. Переделывайте души и, если можно, вызывайте еще Йети. Убейте крестьян (их штук семь) и с помощью новых дущ вызывайте еще Йети. Если у вас уже есть штуки четырепять Йети, то двигайтесь еще на восток. Поднимитесь по горке и окажитесь в следу-

ющей долине. Выбирайте одну из двух дорожек, которые ведут дальше на восток. На любом из двух путей вам придется уничтожить маналит с охраной из стрелков: Гномов и Мутантов. Поэтому ускорьте ваших Йети и вовремя их подлечивайте. Идите дальше и найдете еще один не очень сильно охраняемый маналит. Вынесите и его, чтобы подойти поближе к алтарю. На востоке от него будет уже очень хорошо защищенный маналит: советую перед атакой на него кинуть в центр охранников заклинание Fence. Вынесите и этот маналит: возможны потери... Дальше дело техники: оскверняйте и завершайте.

После этой миссии: Персефона и Пирос уничтожены, доступен Стратос.

Восьмая миссия

Цель: Победить Шарлотту и Граккуса

После Персефоны требуется уничтожить Джеймса.

После сценки (в которой так бесславно гибнут ваши лучшие создания) сразу стройте маналит и оглянитесь. Вы видите три прохода в горах: на юг, на восток и на север. Бегите на юг и постройте маналит на местном фонтане маны. Вернитесь к первому маналиту и от него следуйте проходу на восток. Покажут сценку, в которой из-под земли появятся два Баулдердаша: уничтожьте их магией либо существами. Тут же переделывайте души и возвращайтесь к маналиту. Далее выбирайте третий проход, который приведет в небольшую долину со свободным фонтаном маны. Как только вы подойдете к нему, ждите нападения четырех Тавров и нескольких Земляных. Постарайтесь разделаться с ними побыстрее и в темпе переделать души (число манахоров можно довести до трех-четырех). Через пару минут должна появиться магесса Шарлотта, которая приведет с собой целую армию мощных стрелков и летающих. Пользуйтесь связкой заклинаний: Fence, чтобы остановить врага, и Cloudkill, чтобы тут же уничтожить большую часть врагов. Если хватает маны, то примените и Tornado. Так вы отобьете атаку без помощи армии (вызывайте только Йети!), которая недостаточно велика, чтобы сражаться с врагом. Применяйте существ, только чтобы добить крупных стреляющих. Летающих уничтожайте молниями из расчета «одна молния-один труп». Таким образом соберите максимум душ, чтобы у Шарлотты практически не осталось свободных душ. Двигайтесь дальше, к большой равнине. Там находятся несколько фонтанов Маны и алтарь Мардука-Ашура. Как только доберетесь до центрального фонтана маны, ожидайте массового нападения Земляных. Помимо них, вас будет беспокоить и войска Граккуса. Советую штамповать побольше Фларри и Йети. После нескольких тяжелых сражений (пользуйтесь магией Cloudkill и Fence) продолжайте переделку вражеских душ. Вызывайте на них новых подручных. Недалеко от идола Ашура находится проход, который ведет к алтарям Шарлотты и Граккуса. Как окажетесь в проходе, слева заметите алтарь, а справа маналит с сильной охраной. Вам нужно быстро убить Ринока (летающими созданиями и магией!) и при этом не встать в центр прохода, так как в последнем случае появятся дополнительные противники. Уничтожив маналит, производите осквернение алтаря. Следующий алтарь также защищен Охраной у стоящего рядом маналита, но уничтожить их будет не так уж сложно. Уничтожайте последнего противника и бог Джеймс будет повержен.

После этой миссии: Джеймс, Пайро, Персефона — уничтожены. Доступен Стратос и Чарнел.

Девятая миссия

Цель миссии: уничтожить Сирикс и Ахерона

Новые создания: Снежный дракон

Кроме Стратоса остался только Чарнел, которого и придется убить, чтобы ваш мастер-бог, Стратос, получил полную власть над всем миром.

Вначале советую построить еще одного Снежного дракона, парочку Вортиков (убейте одного манахора) и с этим войском сразу двигаться на запад. Как увидите вражеский маналит, быстро уничтожайте его и возводите свой. Если не успели выполнить указанную процедуру до появления войск Сирикс, то принимайте бой так. Вортики помогут нейтрализовать пехоту и стрелков, пока Драконы разбираются с противниками. Быстро переделывайте души, причем выбирайте именно тех убитых существ, у которых больше душ. Если успеете, то соберете достаточно душ, чтобы вызвать еще пару Снежных драконов. Через минуту начнется контратака со стороны Ахерона, который начнет штурм вашего алтаря. Чего допустить никак нельзя: поэтому телепортируйтесь со своим отрядом обратно к алтарю. Постарайтесь вначале уничтожить стрелков, а затем самого Ахерона. Пехоту оставьте на потом, чтобы уничтожить ее и спокойно собрать души. Вызывайте дополнительных Драконов и больше не стройте Вортиков: у вас и так сильная армия. Старых Вортиков даже можно убить, чтобы построить еще одного суперъюнита Стратоса. Идите дальше на юг, разрушая по ходу дела маналиты врага, и увидите алтарь Сирикс. Производите его осквернение и продолжайте достраивать Драконов, чтобы создать еще более непобедимую армию. Пройдите еще на юг и увидите алтарь Ахерона с охраняемым маналитом. Уничтожить охрану не так уж просто; мне кажется, что наиболее удобный способ следующий. Подберитесь к маналиту как можно ближе и произнесите на существ заклятие Tornado. В этот момент приказывайте всем своим Снежным драконам атаковать маналит (именно маналит!). Пока вражеские твари (Стиксы и Абоминаши) летают в темном небе, Драконы должны снести маналит или хотя бы сильно потрепать его. Все! Осталось осквернить алтарь и готовиться к финальной битве!

Пирос

Первая миссия

Если вы решили сражаться на стороне Пироса, то он даст вам задание уничтожить священный лес Дэйвен, который охраняют войска Персефоны. Вам приказано уничтожить всех, кто будет сопротивляться воле Пироса. С самого начала постройте маналит на открытом фонтане маны. Сделайте двоих манахоров и несколько существ, желательно разных. Объедините их всех в один отряд и идите к близлежащей деревне. Там к вам присоединится гном Фаестас, который ранее был изобретателем Персефоны. Вы получите дополнительную цель в миссии — спасти его жизнь. Если вы уже проходили игру за Персефону, то уже знаете, что гном стреляет из маленькой пушечки на далекое расстояние и нечасто, зато точно.

Идите направо и освободите маналит в правой части карты. Постройте там свой маналит и идите вверх, огибая большую пропасть в середине карты. Вы выйдете к большой деревне, состоящей из домов в виде палаток. Между домов стоят крестьяне и несколько друидов. Один из друидов выйдет навстречу вам и скажет, что Персефона приказала им защищать лес, потому что он освящен богами. У вас появится выбор, перейти на сторону Персефоны или продолжать сражаться на стороне Пироса.

Если вы выберете Пироса, то у вас появится новое задание — уничтожить Дерево Дэйвена. Вам будут противостоять несколько друидов и с десяток крестьян. Помогайте войскам заклинанием Огненного шара (Fireball). Взорвите дерево — миссия будет закончена.

Вторая миссия

Эта миссия довольно проста, но в то же время может занять много времени. Вы сражаетесь против войск Персефоны в области Ургаз. Вначале нужно построить маналит на фонтане маны. После этого вызовите несколько манахоров, огневиков

и пламенных. Пообороняйтесь некоторое время возле маналита, чтобы накопить душ для решающей атаки, но не применяйте заклинание Охраны маналита, потому что. Против наступающих друидов и троллей поможет заклинание Огненная форма (Fireform). Произнеся его, бегите в самую кучу сражающихся, потому что горящий ореол вокруг вашего мага будет отнимать вражеским юнитам довольно много жизней и к тому же будет их поджигать.

Поднакопив душ, идите направо, где среди каменных мегалитов стоят двое троллей. Когда убьете их, соберите красные души и бегите дальше вниз с холма по направлению к мостику через пропасть. Перебежав через мост, разрушьте маналит, предварительно убив охрану из лучников. Лучше всего строить на этом уровне только Когов(Cog) и Пламенных (Flame Minion). Таким же образом взорвите остальные два маналита рядом с алтарем, чтобы вражеский маг не мог восстанавливать жизни. Остается только осквернить алтарь, использовав для этого Тикферно (Tickferno), потому что у него две души и так будет быстрее. Вообще, тикферно лучше использовать против вражеского мага, потому что он хорошо отнимает магию.

Третья миссия

Пирос посылает вас на важную встречу с богом Джеймсом с предложением заключить мир. С вами отправится в область Карн волшебница Сорча. С ней пойдет свита из нескольких Огненных кулаков (Firefist). Вначале вам дается всего 6 душ и два манахора. Вначале постройте маналит на близлежащем фонтане с маной, потом идите вперед к следующему фонтану и там вас встретят посланцы Джеймса — две гаргули. Сорча покинет вас со своей свитой, оставив вам несколько Огненных кулаков для охраны. Гаргули скажут вам следовать за ними на встречу с послом Джеймса.

Постройте маналит и идите туда, где светится вертикальный луч света над гаргульями. Гаргули полетят направо к деревеньке Джеймса. Если вы сейчас побежите налево, а не направо, то там вы увидите еще один фонтан с маной, на котором можно построить маналит. Однако когда вы направите свои стопы обратно к деревне, Джеймс изменит вам и нападет на ваши войска безо всяких переговоров. Победить их будет не так уж и сложно, если строить только Огневиков (Spitfire). Глупый компьютер так и не догадается строить лучников, а будет постоянно производить одних тауроков — пехоту средней силы, которая никак не может поранить ваших летающих бойцов. Помогайте заклинанием Fireform (Огненная форма), бегая магом с огненной аурой вокруг между вражеской пехоты.

Постепенно с боем идите вперед и разгромите близлежащий маналит с охраной, а потом доберитесь до самого вражеского алтаря. Поставьте маналит на открытом фонтане маны рядом с алтарем, чтобы маг не мог быстро восстанавливать ману. Потом осквернит алтарь, выбрав для этого Огненного кулака (Firefist) или Тикферно (Tickferno).

Если же вы побежите сразу за гаргулями, то в деревне вас встретят посланец Джеймса Граккус. Он поговорит с вами и скажет, что Персефона, с которой вы недавно поссорились, будет против союза Джеймса и Пироса, представителем которого вы являетесь. У вас возникнет два варианта выбора, но что бы вы ни выбрали, война с Джеймсом неизбежна.

Если вы предложите союз несмотря на несогласие Персефоны, то Сорча сама инициирует бой и вам ничего не останется, как вместе с ней идти мочить Джеймса. Если вы ответите, что Персефона вам не указ, то Граккус объявит вам войну. Далее вам придется действовать так же, как и описано выше. Уровень этот довольно прост, ключ выигрыша здесь — производить летающие юниты и пользоваться заклинанием Fireform.

После этой миссии доступен Чарнел, Пирос, Стратос и Джеймс.

Четвертая миссия

Цель миссии: Фэстус должен выжить, необходимо найти 20 рабов, (дополнительно) найти Сорчу

Новые существа: Пироманьяк

Пирос намерен ввести в строй как можно больше заводов и ему нужны все новые и новые работники. Для этого он спланировал серию набегов на соседние земли, к другим богам, у которых можно захватить нескольких местных жителей. Вам поручено напасть на владения Джеймса. Требуется найти 20 рабов, которые затем сами пойдут к Фэстусу у вашего алтаря.

Что же, найти 20 рабов — это не проблема. Проблема — продержаться против Шарлотты и ее войск, которые будут очень активно атаковать ваш алтарь, пока вы будете заняты поисками указанных рабов. Защитить свой алтарь с помощью маналита (то есть прикрепленной к нему Охраны) невозможно, так как он находится на совсем другой, чем нужно, стороне. Стройте парочку Огненных кулаков (ими вы будете атаковать Фламмоксов) и на оставшиеся души — Пироманьяков. Как только произойдет нападение врага сразу же пользуйтесь магией Dragonfire и Rings of Fire. Есть и другой вариант — строить одних только Пироманьяков, а самому сделать заклинание Fireform и самому подбежать к Фларри. Пожгите тяжелую артиллерию.

Переделайте вражеские души и стройте новые войска. Двигайтесь налево и увидите два маналита с охраной. Их можно уничтожить, атакуя по одному маналиту за раз. Если ваших войск недостаточно и у вас возникли сложности, то можно обойти маналиты и двинуться еще налево. Прямо за горкой будет алтарь Шарлотты. Оскверняйте его, и все проблемы будут решены. Осталось найти три деревни с фермерами и миссия будет завершена.

После этой миссии доступен Чарнел и Пирос.

Пятая миссия

Цель: уничтожить Шарлотту, уничтожить Граккуса, найти 10 рабов, не дать уничтожить Пиродролик Динамо.

Новые создания: Пиродактиль

Джеймс весьма обижен на недавние вылазки Пироса в его владения. Бог земли решил начать контрнаступление и послал двух своих лучших магов на уничтожение Пиродролика Динамо, адской машины разрушения и хаоса. Ваша задача — защитить Динамо и разгромить врагов.

Итак, на выданные души стройте Пироманьяков, причем побольше. Они достаточно хороши в больших количествах, если у врага мало пехоты. Алтари врагов (они расположены рядом друг с другом) находятся вдоль левой кромки карты и они охраняется по одному маналиту, каждый из которых охраняется относительно большим отрядом стреляющих и летающих юнитов. Пока нападать на маналиты с охраной не советую, лучше идите с войском в центр карты, где ждите нападения врагов. Отбейте их атаку. Если у противника будет немного пехоты, то оперативно вызывайте пару Троггов. После сражения переделывайте души и создавайте новых гномов-Пироманьяков. Как наберете их штук 12, можно начинать атаку первого, ближайшего к вам алтаря с маналитом. Атакуйте не охрану, а именно сам маналит. На себя примените Fireform и подбегайте вплотную к тяжелой артиллерии врага, к Фламмоксам. Будьте готовы к тому, что сражение будет затяжным и на помощь врагу придет еще один маг со своей армией: благо его алтарь находится рядом, чуть выше. Постройте свой маналит и оскверняйте алтарь. Как только с ним будет покончено, усиливайте ваш отряд новыми Пироманьяками и идите атаковать следующий маналит с охраной и алтарь. Тут проблем возникнуть не должно. После уничтожения обоих магов вам остается просто подбежать к нескольким ра-

бам (их положение показано на карте и выделены солнечными лучами) и отвести их к Пиродролику Динамо. Кстати, за безопасность Динамо во время миссии можете не беспокоится: оно охраняется очень приличным отрядом дружественных вам войск.

После этой миссии доступен только Пирос.

Шестая миссия

Цель: уничтожить Шарлотту, уничтожить Граккуса

Новые создания: Бомбарда

Следующая задача Пироса заключается в полном и окончательном уничтожении Джеймса, бога камней и земли. Сделать это будет не так уж просто, потому что в столице любого из богов его враги значительно ослаблены и получают не такую сильную поддержку от своего бога-покровителя.

Справа будет место для второго маналита, постройте его, чтобы быстрее восстанавливать ману с помощью манахоаров. Далее пройдите в проход, ведущий в центр карты. Тут на вас будет произведена атака двух юнитов класса «тяжелая артиллерия». Убейте их и достраивайте армию. Советую строить больше Бомбард и Пироманьяков, так как у врагов много летающих и стрелков и почти нет пехоты. Далее идите налево и увидите место для еще одно своего маналита. Однако будьте готовы к атаке Шарлотты. Отбейте ее и стройте маналит. В сражениях используйте Wall of Fire, чтобы либо помешать армии врага отступить, либо разделить ряды противника на две части.

Тут же произойдет сценка, из нее выяснится, что вам придется драться с тремя Земляными и четырьмя Василисками. Убейте и тут же переделайте души. Возвращайтесь к алтарю: на него скоро пойдет атака Граккуса. Отбейте ее и стройте армию. Идите в центр карты: тут разберитесь с несколькими несильными врагами и стройте свои маналиты, уничтожая вражеские. Чтобы найти алтари обоих врагов, требуется всего лишь пойти в проход справа сверху. Он и приведет к обоим алтарям, каждый из которых защищен маналитом с охраной по две артиллерии.

После этой миссии доступен только Пирос.

Седьмая миссия

Цель миссии: уничтожить Шакти, уничтожить Абраксус

Новые создания: Стикс

Чтобы напасть на Персефону и навсегда покончить с ней Пиросу требуется завоевать некоторые из ее территорий. Лично вам выпала задача захватить Арборею, родину громадных Энтов.

Сразу строим пару Стиксов и прикрепляем их к маналиту с помощью заклятия Охраны. Также прикрепляем и уже построенного Стикса, чтобы усилить защиту маналита у вашего алтаря. Теперь оставляем у алтаря манахоаров и спокойно отправляемся навстречу врагу, который не будет долго ждать, и появится практически сразу. Позвольте убить вас, чтобы превратится в бесплотную тень. Двигайтесь налево, достаточно долго, чтобы увидеть алтарь Шакти. Идите к нему. (Если Стиксы поставлены на охрану, то ваш алтарь будет в безопасности). Когда доберетесь и встанете рядом, то покажут сценку, в которой Шакти будет побеждена.

После этой миссии Джеймс уничтожен, доступен Пирос.

Восьмая миссия.

Цель: уничтожить Джадугарра и Хачимена

Сразу стройте Стикса и присоединяйте его заклинанием Охраны к маналиту у вашего алтаря. Можно также построить и Пламенного, чтобы также прицепить его к маналиту. Далее прилетит Снежный дракон и прибегут три Волка. Сразу же пере-

делывайте души Дракона и готовьтесь произносить заклинание Volcano на дорожку, ведущую в центр. Как только покажется вражеская армия, испепелите ее заклинанием. Вызывайте нового Стикса, если можете и помогайте войскам. После сражения переделывайте души и стройте новых Стиксов и Пироманьяков. Ведите их в центр карты, там еще раз уничтожьте армию Джадугарра. Как только он будет повержен, поднимитесь по холму, чтобы увидеть алтарь врага. К сожалению, тот предпочтет избежать боя и покинет миссию без всякого боя. Поэтому придется принять бой с одним только Хачименом, алтарь которого находится в верху карты. Чтобы попасть к нему придется уничтожать охрану у маналитов. Но пока вам стоит разделаться с армией противника и быть наготове Вулкана, который также может быть вызван Хачименом. Используйте Wall of Fire, она хорошо действует против вражеской армии. Заклятие Blind Rage также отлично действует: приятно посмотреть, как одна часть армии врага уничтожает другую.

После этой миссии джеймс, Персефона уничтожены, доступен Пирос.

Девятая миссия

Цель: уничтожить Сорча, Ахерон, Абраксус

Новые создания: Феникс

Сразу же создавайте маналит и прикрепляйте к нему заклинанием охраны двух Боевиков, которые даются в начале миссии. Вызовите на подмогу одного Феникса. На вас начнутся атаки сразу трех врагов: к счастью для вас, они не станут нападать одновременно. Вначале должно пойти нападение войск Огня под управлением Сорчи. Поставьте прямо в центр ее армии заклинанием Volcano действующий Вулкан. Это самый простой способ разгромить противника и сразу убить волшебницу. Быстро собирайте души убитых Боевиков и существ с самым большим количеством душ. Вызывайте еще Фениксов и готовьтесь отбивать следующую атаку. Используйте заклятие Blind Rage, чтобы произвести замешательство в рядах подходящей армии. Не забывайте подлечивать своих Фениксов, старайтесь не терять их в бою. Как только бой завершится, постарайтесь уничтожить оба маналита в центре карты и поставить свои. В этом вам могут помешать существа Абраксус. Как только захватите оба маналита и доведете общее число маналитов до трех, смотрите сценка. Из нее выяснится, что Чарнел был побежден и его маг, Ачерон, будет уничтожен. Осталась Сорча и Абраксус. Алтарь Сорчи находится чуть выше и слева вашего алтаря. Найти его легко, но вот сровнять с землей — непросто. Вначале вам просто придется разделаться с двумя маналитами, каждый из которых охраняется несколькими Фениксами. Работенка не из легких, но справится можно. Поставьте на первый маналит Вулкан и все враги будут уничтожены. Против охранников второго маналита используйте заклятие Blind Rage и атакуйте сам маналит вашими Фениксами. Производите осквернение маналита, постаравшись отбивать атаки прибежавшей Сорчи. Остался последний враг: довольно слабая для вашей армии Абраксус. Ее алтарь находится на верху карты. Защита будет минимальной: хватит и половины от вашей армады Фениксов.

После этой миссии: Уничтожен Джеймс и Персефона, доступен Стратос и Пирос.

Чарнел

Первая миссия

Цель: собрать 12 Павших

Новые создания: Косильщик, Павший, Саранча

Чарнел просит освободить Рагмана, некроманта, который в прошлом достаточно провинился, чтобы его приковали к скале, но который достаточно полезен, чтобы Чарнел простил его, когда ему понадобились услуги опытного чародея. Вы оказываетесь на территории, принадлежащей Джеймсу.

Миссия на удивление проста, если знать, как ее удобнее всего проходить. Сразу сооружайте маналит и вызывайте манахоара. Убивайте всех ваших созданий (кроме Павшего) с помощью супердемона Гангрела (большой Косильщик). Соберите их души и вызывайте Павших. Теперь бегите чуть вперед и налево. Выбегут три трогга, их надо убить и сразу переделать все три души. Еще чуть левее будет деревенька с тремя фермерами. Также убейте их и переделайте души. Вызывайте по максимуму Павших и убивайте манахоаров. Как только у вас будет 12 Павших, смотрите сценку. В результате выяснится, что Чарнел приобрел нового слугу, Рагмана.

Вторая миссия

Цель: Уничтожить Абраксус

Новые создания: Некрил

Чарнел просит вас разделаться с охраной Голготы, старинной земли Смерти, где находится портал-переход в различные миры с демонами и прочей нечистью. Стратос выставил охрану, но уничтожить ее будет не очень сложно.

Миссия началась, и у вас появились два варианта. Первый: попытаться сразу атаковать алтарь Абраксус. Второй: медленно вытеснять ее с карты, уничтожать ее маналиты и заменять своими. Так потихоньку и доберетесь до алтаря. Кстати, сверху на карте находятся Врата демонов и одинокий боец-Демон. Если у вас есть душа, то сможете обменять ее на помощь этого создания (обычный боец, но посильнее Косильщика). Если хотите быстро уничтожить Абраксус, то от алтаря выбирайте путь, ведущий направо. Пусть все ваши войска состоят из одной Саранчи: сейчас это наиболее эффективный вид войск, так как Абраксус почему-то не использует Сильф. Что касается Браньяков, то ваша Саранча сильнее их и ее больше. Несколько маналитов будут с одним охранником. Как правило это одинокий Волк, который ничего не сможет противопоставить вашим летающим созданиям. В ходе сражений быстро восстанавливайте убитую Саранчу, собирая ее души и вызывая замену. С такой тактикой боя сражения будут достаточно легкими. Произведите осквернение алтаря.

Третья миссия

Цель: атаковать Посла Бута, уничтожить Абраксус и Шакти

Новые создания: Паразит

Чарнелу необходим союзник так же сильно, как необходим союзник Пиросу. Оба злых бога не прочь заключить вечный мир и союз (до первого коварного предательства). Поэтому вы отправитесь к одному из магов Пироса, чтобы убить его и доказать: Чарнел достаточно силен для того, чтобы иметь с ним дело.

Сразу же приступайте к программе создания войск. Советую строить одних только Паразитов, они достаточно хороши именно в этой миссии. Бегите вперед и увидите войска Посла Буты. Атакуйте не самого мага, а только его войска. Через полминуты выяснится, что вы союзники и сражение между вами прекратится (так как на карте появятся войска Абраксус и Шакти, маги Персефоны и Стратоса). Переделывайте души созданий Пироса, они нужны вам самим, и создавайте новых Паразитов. Старайтесь координировать действия своих войск и войск Пироса. То есть когда вы видите, что слуги бога Огня идут в атаку, тут же пристраивайтесь вслед за ними и всячески поддерживайте. В ваших же интересах, чтобы Посол Бута не был уничтожен. Иначе вам придется очень несладко. По ходу уничтожения вражеских войск старайтесь, чтобы вы убивали больше, так как идет постоянный подсчет количества убийств. Если к концу миссии окажется, что вы убили больше существ, чем Посол Бута, то вам дадут дополнительный бонус. Он не критически важен, но очень приятен. Итак, войска противников будут состоять в основном из наземных созданий, из пехоты. Если увидите лучников, то атакуйте их в первую очередь.

Первый алтарь будет немного справа от алтаря Буты. Лучше всего в первую очередь осквернить именно его. Второй алтарь будет вверху справа на карте. В центре уровня также найдется фабрика с несколькими рабами. Убейте их, чтобы получить дополнительные души и заодно увеличить счетчик убийств.

После этой миссии доступен Чарнел, Джеймс, Пирос.

Четвертая миссия

Цель: уничтожить Джадугарра

Новые создания: Демон

Последний из кентавров (которые, как известно, противились воле богов и были уничтожены), Джадугарр, собирает последователей Мардука и всячески мешает Чарнелу и Пиросу. Ваши существа уже отправились на помощь Сорчи, но битва складывается не в вашу пользу.

Сразу создавайте Саранчу и бегите наверх, пока не увидите сценку с Мардуком. После нее подтяните войска и продолжайте путь. Как только увидите битву и (благодаря следующей игровой сценке) окажетесь в самой ее гуще, сразу начинайте активно использовать заклятие Animate Dead. Оживлять нужно всех, но в первую очередь Стикса. Вы узнаете его труп по четырем душам, которые реют над ним. Этот суперстрелок легко устранит вражеских летунов и потреплет пехоту Джадугарра. В это время огненноносные войска Сорчи будут собирать души и восстанавливать свои потрепанные врагом ряды. Не увлекайтесь переделкой душ, оставьте нескольких для Сорчи. Та будет активно защищать центр карты с помощью прикрепленных к маналитам летающих и стреляющих юнитов. Вам же требуется дойти до алтаря Сорчи, затем повернуть налево (если пойдете направо, то встретите больше врагов) и идти по пути, ведущему вверх по карте. По пути придется снести один маналит со стрелками, это вполне способен сделать Стикс, если скоординировать его действия с атакой Саранчи. Далее выносите сам алтарь — и вы победили.

После этой миссии доступны только Пирос и Чарнел.

Пятая миссия

Цель: защитить Гангрела, суперкосильщика. Выдержать все атаки врагов в течение 6 минут 12 секунд. Уничтожить Його, но не трогать алтарь Абраксус

Новые создания: Глаз

Чарнел намеревается уничтожить Мардука и остаться единоличным повелителем Смерти. Он приказал зачаровать своего любимчика, Гангрела, силой Астарота, одного из повелителей демонов. Что вы и должны сделать, а также проследить, чтоб Гангрел не пострадал во время ритуала. После чего можно уничтожить всех нападающих.

У вас в запасе всего две души, а силы врага уже напали на ваши войска. Быстро стройте двух Павших: оба врага предпочитают летающие создания, то есть Шрайков и Браньяков с небольшой поддержкой в виде вышибал-пехотинцев. Постоянно используйте заклинание Animate Dead: при каждом упоминании о потере среди ваших юнитов сразу же ищите по мини-карте его синюю душу и оживляйте товарища. Как можно чаще применяйте новое заклятие Demonic Rift, оно хорошо уничтожает большое количество слабых существ. Постарайтесь переделывать души, но это будет достаточно непросто. Советую не использовать заклинание Охраны, но если очень тяжело, то тогда — пожалуйста. Просто атаковать будете меньшими силами.

Постарайтесь прорываться к верхней части карты, к находящемуся там вражескому маналиту. Чем быстрее вы его снесете, тем легче будет отбивать атаки обоих магов. Когда завершится время на счетчике, вы получите под свое командование практически неуязвимое существо, нового Гангрела. Он один сможет расправиться с вражеской пехотой и стрелками, поэтому стройте только стреляющие создания. Продвиньтесь еще наверх и снесите маналит у алтаря Абраксус. Ни в коем случае не

пытайтесь осквернить его! Продвигайтесь дальше наверх и чуть левее, чтобы вдалеке увидеть алтарь Його. Его защищает маналит с охранниками, но для Гангрела они не опасны. Осталось осквернить алтарь Його, и миссия завершится.

Доступны только Стратос и Чарнел.

Шестая миссия

Цель: уничтожить Пиродролик Динамо, уничтожить Хачимена и Посла Бута, помешать врагам осквернить алтарь Шарлотты

Новые создания: Абоминаши

Чарнелу требуется спасти Шарлотту, слугу Джеймса, чтобы она убедила своего бога оставить повелителя Смерти в покое. Для чего потребуется уничтожить громадный завод под названием Пиродролик Динамо и спасти находящуюся там Шарлотту.

Миссия относительно сложная, пройти ее можно двумя способами. Во-первых, можно уничтожить обоих вражеских магов, а уж затем браться за Пиродролик Динамо. А во-вторых, можно уничтожить Пиродролик Динамо и уж затем атаковать Посла и Хачимена совместными усилиями вашей армии и Шарлотты. Советую выбрать первый вариант, он показался мне более удобным. Значит, в первую очередь возводите маналит и вызывайте побольше Глаз. Как только увидите подходящих врагов, сразу разделяйте их армию на две части, применяя в центр толпы заклинание Wailing Wall. Пока остальные враги будут пытаться обойти стену, постарайтесь перебить врагов, оказавшихся рядом с вами. Применяйте Demonic Rift и (в случае потерь) Animate Dead. Тут же можно производить переделку душ, если сможете нейтрализовать вражеского мага или он будет слишком далеко.

Ни в коем случае не пользуйтесь заклинанием Охраны, чтобы прикрепить своих существ к маналиту! Если не послушаетесь, то враг просто перебьет всю охрану и снесет маналит с помощью мощного заклинания, призывающего Вулкан. Если же ваши существа свободны от всяких маналитов, то враг будет реже применять это заклинание, а если даже и применит, то у вас будет возможность отойти и обойтись почти без потерь.

Итак, ваша задача — удерживать позиции, приобретать новые души и строить новых гномов. Через некоторое время вражеские атаки выдохнутся, так как у противника станет слишком мало свободных душ. Вот тогда и переходите в наступление. Идите к верху карты и возьмите чуть влево. Так вы увидите алтарь Шарлотты с маналитом Охраны. Вам будут противостоять стрелки и тяжелая артиллерия. Временно нейтрализуйте часть существ у маналита с помощью Wailing Wall, чтобы атаковать либо сам маналит (если достаточно сил), либо уничтожать ближайших к вам Бомбард. Залп-пара всех Глаз — и одним врагом будет меньше. Уничтожив маналит, идите дальше наверх, придерживаясь левой стороны карты. Будет алтарь Хачимена с похожим маналитом Охраны. Уничтожить его будет несложно: просто повторите вышеописанные действия. Наверху будет алтарь Посла Буты. После его уничтожения сверните направо и пройдите по участку земли, чтобы увидеть небольшой отряд врагов. Перебейте их и переделывайте души. Вызывайте по максимуму гномов и идите к Пиродролику Динамо. Не обращайте внимания на охрану, а приказывайте всем существам атаковать именно Пиродролик Динамо. Эта машина не настолько крепкая, как может показаться со стороны. Как только она будет разрушена, миссия завершится.

После этой миссии доступны только Стратос и Чарнел.

Седьмая миссия

Цель: уничтожить Посла Бута, уничтожить Сорчу

Новые существа: Стикс

Пирос совсем спятил, и его действия только усиливают власть Мардука. Чарнел заручился небольшой поддержкой со стороны других богов и перешел в открытое

и полномасштабное наступление на земли бога Огня. Вам потребуется уничтожить обоих лучших магов Пироса.

Стройте сразу еще одного Стикса и ждите атаку на ваш алтарь со стороны Сорчи. Стиксы сразу сшибут летающих Огневиков и начнут обстрел самой магини. Ей это не понравится, и она отступит, уводя за собой часть войск. Догоните пироманьяков и прикончите их. Оперативно переделывайте души (вызывайте еще манахоара) и стройте новых Стиксов. У Сорчи есть Боевик, но против нескольких Стиксов он долго не продержится. Учтите также, что стреляющие издалека Бомбарды могут быть тоже опасными. Пройдите в центр карты и оттуда идите чуть вправо.

Видите одинокий маналит с несколькими существами Охраны? Не трогайте его ни в коем случае, а лучше пройдите еще вверх и вправо, чтобы увидеть алтарь Сорчи и следующий маналит Охраны. Уничтожайте врагов и проводите осквернение алтаря. Если успеете убить Сорчу до того, как она отбежит к оставшемуся у нее маналиту, то считайте, что все прошло гладко.

Вернитесь к маналиту, который вы пропустили, и переделывайте трупы павших существ. Вернитесь к алтарю и создавайте еще Стиксов и несколько Глаз. От алтаря идите наверх, вдоль левой части уровня. Так вы придете к еще одному маналиту и окажетесь в непосредственной близости от трех странных устройств. Эти Magnifryer непросто уничтожить, учитывая тот факт, что они находятся достаточно далеко и сильно стреляют своими красными лучами. При этом в центре из трех таких устройств находится маналит с охраной из стрелков: двух Бомбард и одного Боевика. Лучше всего, на мой взгляд, поступить так. Возьмите с собой парочку манахоаров (их, конечно, убьют почти сразу, но души нужно собрать в следующий раз) и бегите к ближайшему устройству, оставив позади всех остальных существ. Подбегите к устройству (используйте заклинание лечения по дороге) и произнесите на него заклинание Plague: если все сделано правильно, то устройство будет уничтожено. Вашего мага убьют, но одним устройством станет меньше. Повторите процедуру еще раз и атакуйте оставшееся устройство и маналит вашими войсками.

Теперь будьте готовы к атаке войск Посла Буты. Необходимо быстро вынести Феникса и нескольких стрелков: Пироманьяков и Бомбард. За ними могут подтянуться еще несколько существ: преградите им проход с помощью Wailing Wall. Разобравшись с врагами, переделывайте души и подтягивайте силы к алтарю Буты. Он охраняется двумя маналитами по два Боевика с каждым. Для вашей армии они будут уже не так опасны. После сражения оскверните алтарь. Буте уже никуда будет отступать.

После этой миссии доступны Джеймс и Чарнел, Пирос уничтожен.

Восьмая миссия

Цель: Уничтожить Його, уничтожить Шарлотту

Новые существа: Нет

Пирос уничтожен, пришла пора разделаться с Персефоной. Ее также можно уничтожить, захватив и разорив столицу лесной земли. Однако на помощь Персефоне готов прийти Джеймс, который послал свою Шарлотту на отражение вашей атаки.

Сразу стойте второго Стикса и Косильщика. Идите к верху карты, подготовившись к использованию заклинания Wailing Wall. Вскоре вы увидите приближающихся существ Шарлотты: ставьте на их пути стену из душ и старайтесь тут же поднимать из мертвых погибших существ. Опасайтесь стены из каменных шипов, Wall of Spikes: сразу же остановите войска или отведите их в сторону, если такая стена появится. Постарайтесь стоять у источника маны, чтобы еще успеть применить

Demonic Rift. Против Джабберрока лучше всего применить Intestinal Vaporization: это заклятие не только выведет из игры гиганта, но и оставит после него синие души. Переделывайте души и стройте новых Стиксов. Продвигайтесь дальше наверх. Как поднимитесь на горку и увидите долину, так сразу увидите алтарь Шарлотты (рядом) и алтарь Його (вдали). Не ждите чуда, а производите осквернение алтаря Шарлотты: она не сможет сильно помешать.

Выбирайте проход справа — он более легкий. Вам требуется уничтожить один маналит со стрелками, Мутантами и Гномами. Но при вашей армии это будет не так уж сложно. Далее продвигайтесь вверх карты, к алтарю и еще одному маналиту с охраной. Если можете ее уничтожить без особых сложностей, то хорошо. Если не получается, то произнесите заклинание Death. Только заранее отведите назад войска, а то они также будут уничтожены. Больше препятствий в осквернении вражеского алтаря не будет. Поздравляю!

После этой миссии доступен только Чарнел. Пирос, Персефона, Джеймс уничтожены. Стратос недоступен.

Девятая миссия

Цель: Уничтожить Хачимена, уничтожить Джадугарра

Новые существа: Высший демон

Пришла очередь взяться за Стратоса. Бог воздуха не так уж он силен, но его также необходимо нейтрализовать, чтобы Чарнел получил высшую власть над всем миром.

Вначале придется отбить атаку Джадугарра, который сразу же нападет на вас своими стрелками. Лучше всего применить Wailing Wall в центр вражеского отряда, да еще добавить Demonic Rift, чтобы добить часть врагов. Тут же соберите души (уничтожьте мага или заставьте его отступить!) и делайте новых Высших демонов. Бегите вверх и чуть влево, чтобы найти полянку с несколькими душами. Из-под земли тут же выберутся несколько Штормовых гигантов и Йети. Убейте их и соберите оставшиеся души. Теперь защищайте свой алтарь, стараясь получать все новые души. Враг будет активно применять тяжелую артиллерию в виде Фларри: их уничтожайте с помощью Wailing Wall и Plague. Если Высших демонов у вас много, то сразу атакуйте артиллерию. Имеет смысл построить несколько Стиксов: они будут быстро убивать мага и отстреливать мелкие наземные цели, потому что Демоны атаковали только самых серьезных врагов. Если кто-то умирает, то сразу будьте наготове применить заклинание Animate Dead. Если же умирает маг, то это не страшно. Сразу отведите его бесплотное тело к оставшимся манахоаром, и он возродится.

Старайтесь, чтобы враг не захватил два ваших маналита, которые вы построите в центре карты. Просто с тремя маналитами мана будет накапливаться намного быстрее. Используйте заклинание Intestinal Vaporization на самых крутых существ. Чтобы у Высших демонов всегда было много маны, стройте несколько манахоаров: можно четыре-пять штук. Отстроив на все свободные души армию, идите на верхнюю часть карты. Там придется уничтожить маналит с охраной. Скорее всего, это будет другой Высший демон, и убить его лучше с помощью Intestinal Vaporization. Идите еще выше, там найдете алтарь Хачимена. Он хорошо защищается. Имеет смысл применить магию Death и отвести назад войска. Оскверните алтарь и идите дальше наверх.

Последняя миссия (все боги)

Все враги вашего бога разгромлены, но он сам находится в достаточно уязвимом положении. Из-за множества междоусобных сражений демон Мардук приобрел громадную мощь и готовится уничтожить весь мир. Ваша задача — остановить его.

Сразу создавайте самого мощного своего юнита и прикрепляйте его к одному из двух маналитов, которые вы только что создали. Второе суперсущество прикрепляйте к другому маналиту. Чуть разведайте карту впереди, чтобы сразу замечать приближающегося врага. Противостоять вам будет не простой маг, а демон. В отличие от вас или любых других уже встреченных волшебников, он может собирать как свои души, так и чужие (!!!), то есть ваши души, без всякой долгой переделки с помощью заклинания Convert. Ему достаточно просто подойти к вашим душам, и они станут принадлежать ему. Поэтому правило номер 1: не давайте умирать своим существам, если рядом находится Мардук. В крайнем случае как можно быстрее хватайте свою душу обратно. Воюйте только самыми мощными созданиями, своими суперъюнитами. Задерживайте войска Мардука с помощью Wall of Spikes или подобных заклинаний, чтобы дать вашим войскам время подготовиться. Чтобы отнять у Мардука души, советую либо быстро убивать его и переделывать красные души его существ, либо пользуйтесь заклятием, которое сразу убивает врага и оставляет его синюю душу. В случае с Джеймсом это Bovine Intervention. У Чарнела — Internal Vaporization. Персефона может переманить на свою сторону существо, что равносильно получению нескольких новых душ, из которых состоит это существо. Пиросу и Стратосу придется намного тяжелее: им придется рассчитывать только на первый вариант, то есть быстро убивать Мардука. Постоянно сохраняйтесь, если успешно отбили атаку или даже получили одну лишнюю душу. Постоянно достраивайте новые суперъюниты. Остерегайтесь магии Мардука Death, которое создают живую Смерть, убивающую всех находящихся рядом с ней существ. Постарайтесь сразу же отвести войска подальше, куда-нибудь за алтарь. Охрану у маналита вы спасти не успеете, но сможете быстро подобрать ее души. Смерть не будет атаковать самого мага, но с радостью прикончит его манахоаров, поэтому также отошлите их назад.

После нескольких крупных побед, когда количество войск у Мардука значительно поубавится, можно переходить в контрнаступление. Вам нужно уничтожить Мегалит, огромное сооружение, которое находится в центре. Но пока атаковать его не нужно! Вначале вам потребуется уничтожить (один за другим) семь маналитов, которые расположены ровненько вокруг горы с возвышающимся на ней Мегалитом. Каждый из маналитов охраняется достаточно сильным отрядом из самых мощных созданий совершенно различных богов. Атаковать такой маналит сразу всей армией можно, но это нежелательно, так как возможны большие потери. Если вы выбрали Пироса, то заклинания Volcano должно хватить. Если вы выбрали Чарнела, то примените Death, только вначале отведите войска. Персефоне остается только воспользоваться Meanstalk, а затем вводить войска в бой. Джеймс пусть применит Bore: души убитых вам не достанутся, но не достанутся они и Мардуку, если вы их вовремя не переделаете. Легче всего, наверное, Стратосу. Пусть он вызовет Tornado и в этот момент атакует маналит своими Снежными драконами. Таким образом уничтожьте первый маналит, а затем и остальные шесть. Мардук будет в это время пытаться отстроить свои маналиты, однако он будет не так уж опасен. Ведь уничтожить простой маналит легко, а вот с охраной — намного сложнее. Вам требуется уничтожить все семь маналитов и проследить, чтобы Мардук не создал на их месте ни одного своего. Если добьетесь, то приказывайте всем свои войскам атаковать Мегалит на вершине центральной горы. Он будет уничтожен (не обращайте внимания на молнии), и Мардук станет смертным. Теперь осталась финальная задача: уничтожить противника в последний раз. Мардук будет активно лечиться, поэтому убить его будет непросто. Постарайтесь выманить его к вашему алтарю и там прикрепить всех своих суперсуществ к маналитам. Так их атаки станут более мощными и достаточно сильными, чтобы убить Мардука. Постарайтесь самому атаковать Мардука магией, но скорее всего вы победите и без нее.

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

Разработчик	LithTech
Издатель	Monolith
Жанр	first-person shooter
Требования	P2-233, 64 Mb, 3D уск. (PII-500, 128 Mb, 3D уск.)

Мысль, которая не опасна, недостойна того, чтобы называться мыслью.
Оскар Уайльд

Не успели вы вернуться с задания, которое было не самым легким и приятным в вашей жизни, как босс снова хочет вас видеть. И все это несмотря на то, что в последний раз по вашей вине было убито около ста человек гражданского населения. Правда, сейчас уже бояться не за что — по причине микрочипа, контролирующего уровень агрессии. Стоит вам превысить свои должностные обязанности и права, как прибор отошлет сигнал на базу и сразу после этого лишит сознания. Поэтому лучше даже и не пробуйте силу на маленьких и беззащитных — придется перегружаться. Общую историю я вкратце вам описал, теперь перейдем к новому заданию. В городе растет преступная активность, и замешана она на псионических способностях. Предполагаемый главарь этой группировки — ваш родной брат Авель, который не так давно сбежал из тюрьмы. При этом в доносах, слухах и рапортах то и дело проскакивало упоминание об Артефакте, ныне пропавшем. Ваша задача — разыскать артефакт и выяснить его силу, возможности и прочее, а потом избавиться от псионических преступников.

Headquarters

Сначала захватите значок и мобилу, по которой постоянно будет кто-то звонить и давать глупые инструкции. Забегите за пистолетом и поучитесь стрельбе в Shooting Range. Потом — используйте Fireball на мишенях в Psionic Range. После этого загляните к боссу. Ага, нужно захватить живьем ранее судимую Присциллу Дивайн, ныне начальницу псионических радикалов. Прячется она в храме Ока Ра, туда путь неблизкий, посему возьмите со стола приказ и отправляйтесь в пятый корпус на вертолетную площадку.

Parking Lot

Попав в деревню, развяжите язык главному менеджеру, предъявив полицейский значок. После разговора направляйтесь к дому с собакой и переговорите с владельцем; главное, чтобы там прозвучал вопрос о собаке. Насчет того, на сколько частей вы ее разделите из-за непонимания в разговоре. Путь в дом открыт. Воспользуйтесь этим, подберите бумажку с кодом и прочитайте постер. Теперь отошлите командованию шифр по факсу из офиса менеджера (туда можно зайти с задней двери). Думаю, он возражать не будет — по крайней мере, не достанет пистолет с боевыми патронами. Подберите на месте бегства ключ и направляйтесь на самый верхний уровень деревни к закрытому сарайчику, где придется взорвать цистерну с газом. Путь в Храм открыт.

Link

Перебив всех охранников, подойдите к мосту и покажите удостоверение. Как назло, стража не пустит вас за дверь, но помощь тут же появится в виде маленькой девочки, которая подарит вам талант телепатии, т.е. вы сможете выуживать

чужие мысли прямо из сознания, не прибегая к речи. Воспользуйтесь им и узнайте пароль у охранника. Покажите свою игрушку — я имею в виду пистолет — секретарше в холле и спускайтесь вниз к электростанции. Объясняю, как проходить через лучи. Существует два вида полей; выберите то, которое используется с самого правого края, т.е. где они открываются практически одновременно. Миновав этот барьер, идите до конца и пройдите через левую преграду. Осталось совсем немного до выхода. Порядок опускания рубильников — 3124. Как раз к этому времени в Департаменте справятся с расшифровкой отосланного недавно кода и попросят найти главный терминал, куда можно отослать ответ. Возвращаемся назад и направляемся на телефонную станцию. В первом отделе покажите значок служащему, и она откроет второй отдел, где уже придется достать для устрашения пистолет. В третьем используйте телепатию, в четвертом проберитесь через решетку с помощью лома ремонтника. В пятом, последнем, запомните код на главном терминале: анк, жук, фламинго, два клинышка — это пароль допуска к залам Присциллы.

Prescilla Devine

Расправиться с Присциллой довольно легко; для начала обработайте ее пистолетом. На втором уровне тактика уже другая. Ставьте самый прочный щит и бегайте вокруг Присциллы, стараясь по максимуму избегать одиночных выстрелов. Неплохо было бы и пострелять в нее из пистолета или фаерболами. Смысл в том, что Присцилла будет кастовать неизвестные вам заклинания массового поражения, тем самым задевая и себя тоже. Таким образом, ее щит износится намного быстрее, нежели если вы потратите на него всю ману. В качестве награды за достойную победу вы получите три новых таланта, да и задание будет выполнено.

Headquarters

На третьем уровне начались непорядки: какой-то преступник решил устроить побег своим дружкам и напал на охрану. Все в шоке: он один смог практически уничтожить весь персонал тюрьмы и разнести половину здания. Как раз к этому времени вы будете проходить очередное испытание на тренажере. Постарайтесь справиться с 999 уровнем и расстрелять пять пушек звездой, оставшись при этом живым. Пройдя это довольно серьезное испытание, направляйтесь к тюрьме. Вставив карточку в терминал, вы получите доступ к оставшейся части здания, а там придется побегать. Чтобы успеть пройти через закрывающиеся ворота к мальчику и полицейским, проделайте следующее: поставьте в активную панель заклинание ускорения, затем опустите рычаг у стены и — на всех парах к захлопывающимся створкам. Пройдет немного времени, и вы встретитесь с тем самым заключенным — вашим родным братом. Оказывается, он охотится за мальчиком-псиоником! Не дадим ребенка в обиду! И хотя ваши ментальные возможности все-таки оставляют желать лучшего, постарайтесь дать отпор незваному гостю. Для этого включите щит и ждите, пока мальчик не вскроет дверь. Дальше еще проще: используйте новый талант на ящиках, чтобы попасть на крышу, и на Авеле, чтобы столкнуть его на энергетические барьеры. Тут важно самому туда не слететь. После трех успешных атак к вам на помощь придет спецназ. Получайте новое задание.

Theatre

Охота на лучшего из лучших иллюзионистов объявлена открытой! Эдриан Старр обвиняется в участии в нападении на Айкен Фармасьютиклз, поэтому вам надо найти его и устроить допрос с пристрастием. Отправляйтесь в театр, где вот-вот начнется представление: там, по последним данным, Старр репетирует на сцене. Так как в центральный вход до официального открытия не пускают, то придется искать ла-

зейку. Первое, что вы должны сделать в этом городе, — это найти магазин у отеля под названием Voodoo. Поговорите с продавцом и попытайтесь провернуть сделку с талантом. В любом случае вам придется достать священную реликвию из церкви, поэтому бегите на кладбище и талантом толкания нагните все могилы с мужскими именами (в эпитафии написано «he»). Откроется склеп, и в нем будет лежать ключ от церкви. Поговорив со звонарем и священником, идите на склад (где черные ящики за сеткой). При помощи все того же таланта толкания предметов подвиньте ящики таким образом, чтобы сработала сигнализация. Возвращайтесь в церковь и примените новую способность на алтаре, где сразу появится недостающий колокольчик. Порядок их использования: 15432. Не забудьте сразу применить заклинание ускорения и забрать реликвию из-под отодвинувшегося креста. Это и есть плата за талант костяной стены.

Расплатившись, перемещайтесь в парк, в дальнюю его часть, и переговорите с новым персонажем — Голготемом, желающим захватить мир и ожидающим очередного пришествия какого-то Высшего Мастера. В общем, бред, сотрудничать с такими никак нельзя, себе же навредишь в первую очередь. Поэтому с легкой душой отказывайтесь от щедрого предложения. Заполучив талант левитации, преодолейте канаву у кладбища и посмотрите на карточный фокус. Варианты ответа: нижняя, 6 раз, снять. Теперь бегом к сцене. Репетиция подошла к концу, и есть лишь одна секунда для важного разговора с Маэстро... или его девочками. К телу доступа мы не получили — что ж, нам не привыкать искать обходные пути. Возьмите инструмент у слесаря и примените его на цепи Death Trap.

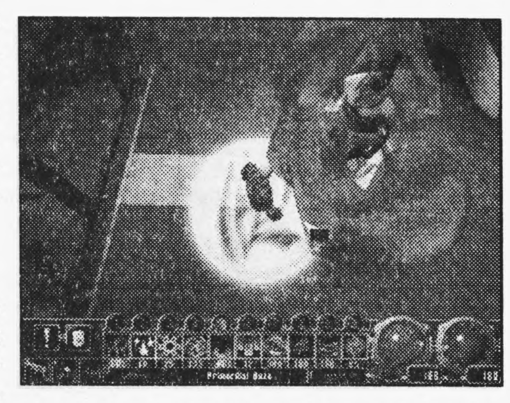
Death Trap

Суть такая — пройти череду тяжелых испытаний и найти ключ от клетки, где заперт дрессировщик. Дело в том, что одна из его любимых тигриц взбесилась и не выпускает хозяина на волю. Идите в соседнюю комнату и примените найденную карту на механизме замка с четырьмя символами. Когда найдете еще три штуки, ключ над пропастью будет ваш. Помните, что после каждого испытания вас удостоят вниманием несколько девушек Старра. Лучшее спасение от них — Inferno, как, впрочем, и от многих других слабых и многочисленных. Заполучив ключ, откройте клетку и быстро забегайте туда; у вас будет секунды три-четыре, чтобы перестрелять всех зверей, пока они не убили дрессировщика. К сожалению, даже помощь из близкого окружения иллюзиониста не помогла вам допросить Эдриана. Все поиски быстро и почти безболезненно прекратил удар тяжелым предметом по макушке.

Теперь вы сами стали участником шоу, или, если быть точнее, готовитесь им стать. Правильные ответы: Кенна, Око Ра, инъекция, charm point, департамент по псионикам, дети завтрашнего дня... Не думал, что битва с боссом окажется настолько простой. Для начала сбейте четыре бегающих мишени, не обращая внимания на появляющихся постоянно мадам. Затем принимайтесь за самого Эдриана.

Aiken

Задание — поговорить лично с доктором Айкен и выяснить причину вечернего налета на их организацию. Конечно, доктор — человек занятой, и просто так к нему не пробиться, тут или журналистская хитрость нужна, или сверхмощные псионические способности. Зайдя в здание, незаметно примкните к экскурсионной группе и побеседуйте с каждым ее членом: вдруг разузнаете чего интересного. Когда все-таки экскурсия начнется, один парень отпросится в туалет. Сопроводите его, и продолжайте обход музея уже в новом обличье. Пройдя экскурсию, незаметно отделитесь от толпы и пробегите в запретную для всех смертных зону. Она делится на восемь отсеков, и план действия таков: притвориться лаборантом и попасть на секретный



уровень. Порядок отсчета секторов, которые надо посетить, выполняя мелкие поручения — 5, 6, 7, 8, 1, 2, 3, 4, 5 (говорите неправильную инструкцию), 8, 1, 8, 2. Как только ученый побежит за охраной, применяйте заклинание ускорения, хватайте таланты — и бегом в соседнюю лабораторию прятаться.

Laboratory

Зайдите в кабинет доктора и узнайте код для комнаты записей (4995). В ней прослушайте все логи и поговорите с охранником. Узнаете массу интересной, но практически бесполезной информации; единственное, что нужно — это пропуск и код доступа к детям: желтый, синий, красный, белый, зеленый. Попав в детский сектор, обегите охрану и поговорите с няней, которая постарается не пропустить вас, но тут, как говорится, сила — лучший аргумент. Когда минуете все преграды на своем пути, спуститесь вниз и поговорите с маленькой девочкой Джессикой; она попросит достать ей куклу. Идите в соседнюю лабораторию и примените талант реального видения: клетки, на которые нельзя наступать, будут мигать. Ничего сложного, все еще впереди. Я говорю о бедном мальчике Натане и его задаче, которая в принципе невыполнима, за что я и обозвал ее «пазлой» (puzzle). Уверен, на второй день прохождения вы со мной согласитесь... Это — самое сложное место в игре, решается только везением и бесконечными передвижениями.

Joan

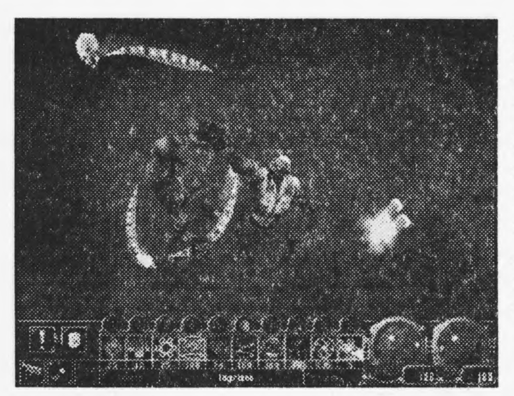
Чтобы пройти через лазерные заграждения, вам придется перебить всех мутантов в колбах и изрядно попрыгать: все-таки заклинания у них не самые простенькие и отнимают за раз по 90 единиц здоровья. Особенно это касается зеленой решетки. Запустив фаерболом в контейнер с надписью «огнеопасно», вы сможете переговорить с доктором (или попробовать убить ее). Сражаться очень сложно, сразу предупреждаю: держитесь поближе к спасительной колбе со здоровьем. Сбежав с поля боя, в лабиринте поверните направо, потом прямо через перекресток и налево. Пора записаться на прием к следующему участнику раскопок артефакта — профессору Кребспауну.

House

Позвоните три раза и напроситесь к доктору, заявив, что желаете поговорить о человеке по имени Кребспаун (сейчас профессор живет под другим именем). Далее следует продолжительная экскурсия по дому с многочисленными вопросами-ответами. Успокаивающий, так скажем, момент. Видимо, готовят к чему-то грандиозному; что ж, подождем — увидим. В зале ожидания не тратьте время на разглядывание реликвий, бегите во второй зал и приготовьтесь получить новый талант. Для этого закройте шторки на картинах в таком порядке: Fire, Illusion, Truth, Storm, Science, Demon, Sun, Death. Соответствующие тотемам картинки вы сможете увидеть в меню заклинаний. Заканчивайте экскурсию.

Catacombs

Профессор — нехороший человек, да и вы показали себя не самым лучшим образом: дали себя заманить в простейшую ловушку, известную каждому со времен царя Гороха. Теперь выбирайтесь из дырки. Способ только один: собрать пять камней



из ответвлений зала. Сначала идите к тому, что обозначен символом «П», потом в помеченный кружком с хвостиком (рычаги камеры опускаются в порядке 3, 2, 1, 4). Следующий — обозначенный клином, тут ничего сложного, только будьте внимательны на вращающихся камнях. Последний — коридор с символом маленькой птички. Здесь вы сначала возьмете второй камень, а потом вернетесь за ближним.

Krebspawn

Пришло время отомстить профессору за все нанесенные оскорбления и показать, кто тут круче всех из псиоников, а заодно и артефакт найти не помешает. В столовой посмотрите на картину и окажетесь буквально на новом пазле. Он занимает огромный зал на весь экран и отдаленно смахивает на загадку Натана, но в тысячу раз проще. Смысл в том, чтобы поставить статую на соответствующий горящий квадрат с обозначенным символом. В конце вы увидите сам артефакт, даже сможете поговорить с ним немного. Но не расслабляйтесь: впереди еще один пазл, решаемый методом тыка, и финальная битва с профессором. Насчет нее скажу, что лучше не брезговать заклинанием решетки и следить за исчезающим полем. Кребспаун как воин ничего из себя не представляет, но ужасно живуч. Одолев наконец-то Кащея бородатого, покидайте усадьбу и... готовьте себя к встрече со следующим сумасшедшим — Bone Priest'ом.

Dead City

К сожалению, в этом страшном мире вы без бумажки — букашка, которую нигде не пускают и ни за что ей не верят. Вот такие дела — без жетона, мобилы и пистолета придется туго. Для начала приготовьтесь к тяжелым схваткам с зомби и прочей нечистью, затем помогите полицейскому, отдав аптечку. Настало время найти Жреца с костью, поэтому не теряйте времени и бегите как можно быстрее через решетку по эстакаде. Чтобы попасть на верхние ярусы города, вам придется свернуть у полицейского заграждения и пролевитировать к патрулю. Потом всеми правдами и неправдами, назвав имя своего начальника (Royce), получить ключ от лифта. Впереди бесконечные битвы и беседа с самим Голготемом.

Water Tower

Задача определена четко и обжалованию не подлежит: найти баржу, где проводит свободное время Жрец, и уничтожить его. Для этого придется пройти через «зараженные» доки, и все это в одиночку! В то время как сотни голодных монстров так и ждут свежего мяса. Поговорив с не слишком вежливым человеком, засевшим в сторожке и наотрез отказывающимся возвращать мобилу, идите дальше к мосту. Там переговорите с начальником дамбы и договоритесь достать ключ из канализации. Затем вернитесь на сам мост и пролевитируйте по маленьким островкам к механизму спускания воды (код 1522). Порядок использования вентилей: средний, правый, левый, средний, правый, левый. С этим ключом возвращайтесь за телефоном. Предупреждаю: грандиозная битва предстоит в амфитеатре, от такого количества врагов, магии и передвижений у меня даже комп зависал, а потом скрежетал дисками и умирал. Надеюсь, вы все-таки останетесь в живых. Когда придет время возглавить операцию у моста, используйте на рычаге умение телекинеза, и все обязательно получится.

Bone Priest

На корабле сначала разверните солнечные батареи как на корме, так и на носу, а потом обращайтесь с матерной речью к Жрецу. Победить его можно так: обычные заклинания не помогают, поэтому попробуйте закастовать магию солнца из трех лучей на каждой солнечной батарее. Должно сработать. Повторяйте до полной готовности блюда, затем поперчите и посолите по вкусу.

Power Station

В последних сводках новостей рассказали, что Голготем направился на электростанцию. Значит, и нам туда дорога, тем более что это совсем рядом от Бойни, куда уже направился специальный отряд полиции во главе с Фрост. Обойдя здание и попав туда с черного входа, вы будете неприятно удивлены его внешним видом и настроем работников. Тут не обошлось без Авеля, это точно. Включив в самом дальнем цеху питание главной двери, готовьтесь к встрече с виновником разрушений — родным братом. Все пропасти без видимого способа пересечения на самом деле оборудованы невидимыми платформами, которые появляются после использования таланта Истинного видения. Загадка с вышибанием стен-дверей вообще простая, просто старайтесь не закрывать кнопки от центральных щитов, и все будет в полном порядке. Советам Головы лучше не следовать, они до добра не доведут. Когда найдете вентиляторный цех, постарайтесь остановить агрегаты так, чтобы потом не было мучительно больно перелезать по лопастям к рубильникам. Вот тут и настало время сразиться с Авелем, причем делать это будет совсем не Каин, а безоружный мальчик. Стратегия такова: включайте щит и вставайте так, чтобы между вами и Авелем была дырка шахты, потом толкните обидчика заклинанием. Тот с грозным криком подбежит надавать пинков. Лучше всего стоять на одну клетку от шахты. Авель подойдет, и у вас будет пара секунд, чтобы телекинезом включить горячий воздух. Когда сражение закончится, просто приблизьтесь к пульту от двери, чтобы освободить из заточения Каина.

Meat Plant

Попробуйте не подпускать близко к себе бешеных коров и почаще пользуйтесь телекинезом. Голготем со своей верной армией совсем близко, чувствуется, как он потеет от страха.

Golgotham

Сначала действие будет разворачиваться как в лучшем индийском фильме: все — родственники, но никто ничего не помнит или не хочет помнить, поэтому бьют друг другу лица и танцуют. Ближе к концу разговора вторая героиня погибает от руки мужа, задумав свергнуть его с трона, а разъяренный папаша принимается за сынка. Это уже боевик чистой воды. Видите мозги в колбах по краям арены? В них заключена вся сила главного Плохиша, поэтому сейчас внимание будем акцентировать только на них и на существах, постоянно телепортирующихся из ниоткуда. Поступаем так: опознав, к какой стихии принадлежат создания, тут же бегите к соответствующему мозгу и уже оттуда убивайте всех трех. Сразу после их смерти мозг останется на несколько секунд без защиты. Воспользуйтесь этим и забросьте туда бомбочку помощнее. Всего одному мозгу требуется четыре встряски, но времени много, маны много, так что — работайте . После уничтожения источников энергии Голготем примет свое истинное обличье и начнет уже конкретно досаждать и так полумертвому герою. Бить следует по ребрам, и чем сильнее и скорее, тем лучше. Желаю удачи на пути Добра и Чистоты — а она вам точно понадобится, потому что впереди еще одна схватка с братом Авелем, который ничем не уступает по силе главному герою, Каину.

P.S. Глупо звучит — главный герой Светлых Сил по имени Каин чистит лицо главному герою Темных Сил по имени Авель. Библия отдыхает, однако.

Алан Берновский (alan@online.ru)

STAR TREK – VOYAGER: ELITE FORCE

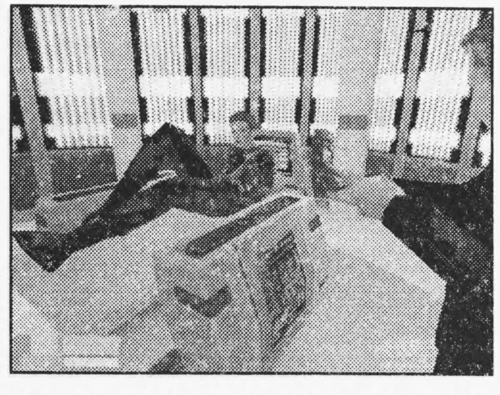
Разработчик	Raven Software
Издатель	Activision
Жанр	first-person shooter
Требования	P-266, 64 Mb, 3D уск. (PII-500, 128 Mb, 3D уск.)

Серия сто сорок восьмая: «Спасение мира». В какие только ситуации ни попадали многострадальные персонажи известнейшего сериала Star Trek, но благодаря природной смекалке (у некоторых она вовсе не земного происхождения) и хорошей слаженности работы всей команды их враги всегда терпят поражение. Когда исследовательский корабль сборной галактической федерации направился в неизведанный участок космоса, помощнику капитана Тувоку пришла в ушастую голову замечательная идея — создать команду специального назначения. В цели ее должно входить исследование заброшенных кораблей, быстрое реагирование на критические ситуации как на станции, так и вне ее. Все члены должны пройти особую подготовку, включающую в себя ориентирование на местности, навык стрельбы из всех видов оружия и, наконец, выживание в нечеловеческих условиях. Как вас угораздило попасть в ряды этой команды — не знаю, но теперь вы обладаете почетным званием рядового в Hazard Team. Для начала приступим к тренировке.

Rescue

Вас телепортируют в неизвестный участок корабля (или, скорее, в некую виртуальную реальность), где первейшей задачей будет выжить и по возможности перестрелять всех Боргов-киборгов и сохранить жизни всех однополчан. Киборги — коричневого цвета создания, издалека напоминающие давно не мытого человека, но из глаз их светит красный луч-указка. Как только он попадет на вас, бегите или отстреливайтесь, потому что робот незамедлительно попытается приблизиться и оторвать какую-нибудь часть тела. Лучше всего против них применять импульсное оружие номера два (максимальная мощность), хотя есть и несколько путей бескровной победы. Например, уничтожить пульт управления киборгами — это такая странная штука на стене с большим количеством лампочек и рычажков; когда наводишь на нее прицел, он окрашивается в ярко-красный цвет. Как только мишень будет поражена, большая часть роботов незамедлительно остановится с поникшей головой в позиции «вольно».

Поэтому не торопитесь отстреливать всех бедняг, лучше пробегите мимо них и постарайтесь сэкономить патроны. Как только появитесь на боевом полигоне, уничтожьте пульт слева и бегите в следующую комнату, где под смытую текстурку замаскировался еще один, контролирующий компьютерных особей. Разбив дополнительную парочку пультов управления, передвигайтесь дальше по коридору, никуда не сворачивая до тех пор, пока не увидите на невысоком приступке новую штуку с двумя трубками по бокам. Это не что иное, как мина, приводящаяся в действие выстрелом (желательно издалека). Пока на шум не сбежались все местные борги, запрыгивайте в появившийся пролом и поднимайтесь наверх, на следующий уровень. В зале с зеленой колонной в центре спуститесь уже вниз, где услужливо подогнана лифтовая платформа. Как бы вы ни старались, но на этом участке испытания вы потеряете одного боевого товарища, Блейсмана. Его захватят в плен

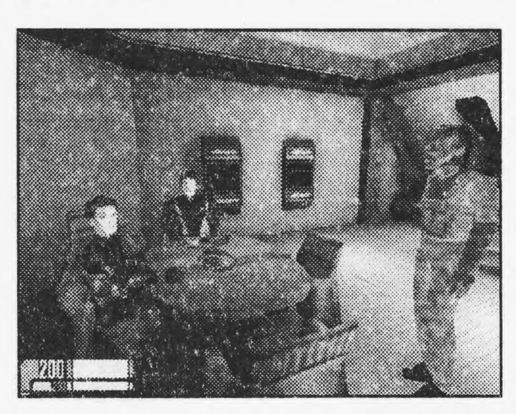


злобные зомби-роботы, даже если бежать как заяц по узким вентиляционным шахтам и взлетать по крутым лестницам лучше горного козла. С этим придется просто смириться, тем более что не все еще потеряно. Подберите новое оружие (дробовик, важность которого просто неоценима до самого конца игры; им бы только и пользовался, но скорость перезарядки страдает) и не теряя времени покончите со всеми механиками. Серьезного вреда они своими электродами не принесут, но чтобы под ногами не путались... После бойни подлечитесь и пополните боезапас при помощи специальных приборов, развешанных по стенам тут и там. Синий терминал – энергия для импульсного оружия, желтый – здоровье.

А вот и первый узник боргов, один из участников испытания; чтобы освободить его из заточения, воспользуйтесь панелью управления. Продолжайте путь уже в количестве двух человек. Чем хороши напарники – их всегда (если совсем мало здоровья) можно послать вперед, и пусть они принимают весь огонь на себя, а вы тем временем аккуратно из-за угла прикончите оставшихся вражин. Конечно, напарники смертны, как и все в этом мире, но запас здоровья их не поддается исчислению. Есть одна неприятность – когда вы лично в угаре боя убиваете случайным выстрелом кореша, тут уж пощады не ждите, все оставшиеся в живых начнут мстить! Но в большинстве случаев однополчане гибнут четко по сценарию. Итак, продолжайте движение через желтую шлюзовую камеру, где давно ждет неприятного вида монстр. В зале с синим силовым полем вы должны взорвать реактор, чтобы обесточить весь уровень и снять защиту. Спуститесь на лифте на этаж ниже и проломите дыру в решетке вентиляционной шахты. Затем по узкому туннелю проберитесь к реактору и постреляйте немного. Попасть в саму турбину, думаю, особого труда не составит. После теракта быстро возвращайтесь назад и мужественно перенесите потерю напарника. Как говорится, где найдешь, там и потеряешь... Что ж, не торопясь, передвигайтесь в следующую зону.

Incursion

Сразу после перехода поверните направо и разломайте очень дорогой пульт управления роботами, все равно не свое – не жалко. Когда основной противник будет полностью нейтрализован, внимательно осмотрите левый коридор, где к стене прикручена бомба. Один выстрел – и ее назначение станет понятным. На шум, естественно, сбежится добрый батальон роботов с не самыми хорошими намерениями. Основная их цель – это не допустить вас к специальной лифтовой платформе. Понимаю, что их усилия не увенчаются успехом, но пару пунктов здоровья они снимут. В новом отсеке поговорите с раненым товарищем, который расскажет о засаде (чтобы не оказаться на его месте, следите за ситуацией на поле более внимательно). Выслушав инструкции, приготовьтесь пройти испытание на прыжки над пропастью. Для этого подойдите к правой стороне платформы и дождитесь появления небольшого ползунка, вот на него вам и предстоит запрыгнуть в следующий подъем. На втором уровне запрыгивайте на следующий ползунок и попробуйте отбить слабенькую атаку боргов. На третьем этаже снова воспользуйтесь правой платформой. Теперь, когда с прыжками покончено, вам придется встретиться лицом к лицу с той самой засадой, о которой говорил раненый.



Tactical Decision

Из штаба поступило новое задание: спасти всех товарищей по команде, которые по неосторожности или нерасторопности умудрились попасть в плен к врагу. Время, конечно, ограничено, но не настолько, чтобы куда-то бежать сломя голову. Сам уровень несложный, да и размерами не отличается – тренировка все-таки. Не буду уточнять количество поворотов, но в самом конце вы найдете кучу боргов, охраняющих одну панель дистанционного управления. Стрелять в нее лучше не надо – она открывает камеры с узниками. Непродолжительный бой подведет черту под освобождением из Бастилии. Все рады и дружно аплодируют спасителю, но почему-то не все радуются победе. Может, вы «случайно» провалили задание?..

Condition

Несмотря на не самые утешительные результаты, команде разрешат работать, а вы обойдетесь небольшим наказанием и десятью ведрами картошки в камбузе. Воспринимайте это легко, ведь картошка – виртуальная, лучше послушайте, что было дальше. А дальше всем пришел конец или вроде того. Внезапно из глубин космоса вылетел огромный корабль, не сбавляя скорости и не отвечая на сигналы, Он шел точно на «Вояджер», еще секунда – и столкновения не избежать. Огромный шар сиреневого тумана поглотил оба корабля, секунды стали часами, а само время загорелось болезненно яркой вспышкой. Когда туман полностью рассеялся, вокруг были видны только обломки... странно, они вроде другого цвета, и знакомых звезд не видно. Что-то здесь точно не то. Камера смещается влево, и мы видим почти целый «Вояджер», дрейфующий по кладбищу древних кораблей. Энергия двигателей на нуле, корабль очень серьезно поврежден и ремонту практически не подлежит. Хотя если кто-нибудь из команды уцелел – надежда остается.

Слава Богу межпланетному, большая часть экипажа в порядке и готова отразить любое нападение. Сейчас самое важное – вернуть кораблю подвижность и смотаться из незнакомого участка космоса, пока ничего не случилось похуже. В такой суматохе обязательно найдется работка и для специальной команды. Чтобы получить дальнейшие указания, отправляйтесь на одиннадцатую палубу, воспользовавшись лифтом в конце коридора.

Unavoidable delays

Пока вы еще не стали супер-дупер известным генералом спецвойск, придется поработать в качестве мальчика на побегушках, курьера и т. п. – в общем, разнорабочим. Поэтому не напрягайтесь по поводу заданий. А они таковы: как можно скорее помочь техникам справиться с поломками и доставить детальку электрикам. Для начала подбегите к людям, копающимся в искрящихся обломках аппаратуры, и, не теряя драгоценного времени, включите пульты. Сразу после второго пульта вы должны будете забраться в небольшую шахту вентиляции за белыми створками. Когда там все дела уладите, услышите звук сильного взрыва, еще тряханет серьезно. Тогда срочно выбегайте из завала и входите в дверь напротив. Там вас ждет очередная панель управления. Настало время второго задания: найти человека по имени Джеффри, который прячется где-то возле второго ранее включенного пульта. Добежав до места назначения, поверните направо, войдите в единственную открытую дверь и спуститесь по лестнице вниз.

Hazard Duty

При помощи лифта срочно вернитесь в инженерный отсек, чтобы получить какое-то важное задание (будто его по рации нельзя было объяснить). Не так-то все просто, даже на родном корабле вас поджидает огромное количество ловушек и неприятных моментов, серьезно угрожающих состоянию здоровья. Например, зеленая ядовитая жидкость, так некстати разлитая в шлюзовой камере. А что делать? Придется прыгать по всяким ящикам и обломкам мебели на другую сторону, по направлению к замку дверей, он (как удобно!) расположен на втором ярусе, так что запаситесь терпением и двигайтесь вперед. Наконец-то вам доверили спасти весь корабль, а если точнее, то отрубить электричество или реактор для того, чтобы все не взлетело на воздух. Рубильников несколько штук, два расположены на первом этаже и два — на втором. Едва закончите получать начальные знания, необходимые любому электрику, по селектору общей связи передадут сверхважное сообщение: «На корабле посторонние! Нападение извне».

Defense

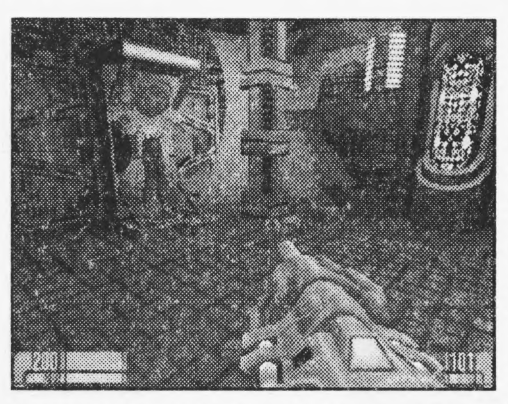
В таких случаях устав космонавта предполагает всеобщую мобилизацию и готовность номер один. В нашем случае это обозначает следующее: хватай оружие из соответствующей комнаты и мочи любого незнакомого типа, которого встретишь на борту. Паспорт и прописку не проверять, обращать особое внимание на сортиры: враги и туда уже проникли! Перебив лиц не-вояджеровской национальности, поднимайтесь на второй этаж на лифте и продолжайте свое правое дело. Народу много, и на всех патронов может не хватить, так что расходуйте их поэкономнее.

Hazard OPS

А в это время ситуация за бортом стала накаляться. Корабль был атакован неизвестными пиратами, двигатели наотрез отказались заводиться, повсюду плавали останки предшественников. Не дай Бог, один из них на полном ходу врежется в «Вояджер», который остался без энергетических щитов. Исследовательская экспедиция попала в ловушку неизвестного охотника: тут или ждать смерти, или изо всех сил дергаться, пытаясь вырваться из невидимых пут. Команда предпочла второе, а в качестве распутывателей назначили членов Hazard Team. Среди останков 217 кораблей компьютер нашел более-менее сохранившуюся станцию с некоторыми признаками наличия электроэнергии. Вас срочно собирают в брифинг-руме и кратко инструктируют. Ура, начинается жизнь воина, а не подносчика деталей. Задание такое: проникнуть незамеченными на обнаруженный корабль, снять пробу на наличие органических форм и отыскать источник электромагнитных волн. Итак, возьмите все оружие и присоединитесь к команде в телепортаторе — огромном ярко-синем блюдце. Руки чешутся обломать рога, если таковые существуют, инопланетным тварям, наверняка злобным, слизистым и противным.

Data Retrieval

Ничего себе! Судя по всему, на этот корабль, почти целиком состоящий из живой дышащей плоти, никогда не ступал армейский ботинок человека. Все светится призрачно-зеленым светом, шевелится и мрачно подмигивает летающими огонь-



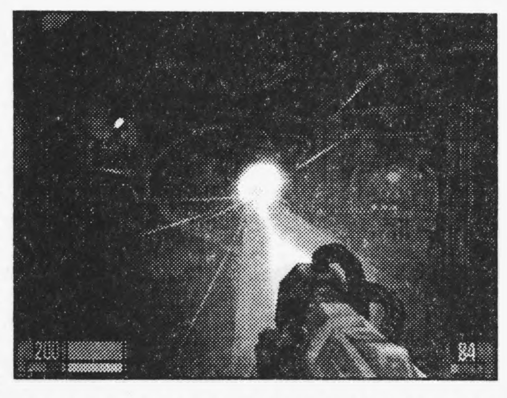
ками. Здесь не отвлекайся — прибегут хозяева и не будут спрашивать, откуда такой взялся и почему без приглашения. Немножко страшно. Хотя на это времени совсем нет: изо всех дырок налетят огромные летучие мыши размером с человека, будут размахивать кожистыми крыльями и пренеприятно орать ультразвуковые ругательства. Как тут не нажать на курок? Ну и начали ребята палить по ним не останавливаясь, а мышки как будто и не собираются заканчиваться. Вот в чем секрет: они телепортируются из небольших блюдец на полу с синей лампочкой или настенных камер. Если заблаговременно расстрелять их, то врагов куда меньше будет. Сейчас первостепеннейшей важности задача — защищать Чела-механика от налетчиков и дождаться, пока он не снимет показания с бортового компьютера. Когда он закончит свои исследования, медленно перемещайтесь в соседний зал через телепортатор, причем желательно ваше присутствие во главе отряда. Так всем будет безопаснее. В помещении номер 29 закройте дверь и поднимайтесь на второй этаж к панели управления. Восстановить силы после жуткой атаки позволят два прибора: аптечка и подзарядка; закончив все дела насущные, возвращайтесь обратно и прыгайте по очереди в заработавший телепортатор.

Новая гадость инопланетная серьезно затруднит продвижение вперед. Я говорю об огромном дереве со смертоносными шишечками-глазами на нем. Мало того, вокруг, как мухи, жужжат новые монстрюки, и настроение у них не самое доброе. Сперва издалека (воспользуйтесь снайперским прицелом) отстрелите все наросты на Исполине, потом короткими перебежками займите всю площадь огромнейшего зала. Мешать будут гадского вида медузы, взрывающиеся при любом прикосновении и разбрызгивающие ядовитую жидкость. Поднявшись на самый верх, подождите товарищей и продолжайте исследовательскую миссию, несущую добро и радость миру. Теперь будем искать и уничтожать главный реактор на корабле, а для пущего задора в битве поднимите новое оружие.

Deep Echoes

Новые просторы показали себя сразу не с лучшей стороны: со всех сторон налетели такие толпы врагов, что за ними не видно стен. Как отбиться удалось, вообще не представляю, просто откровенная удача! Теперь внимание: поверните направо и издалека распотрошите всех медуз в зале и еще пару мышек на закуску. Только после этого возвращайтесь назад и исследуйте левый коридор. Потеряв одного не самого плохого бойца при странных обстоятельствах, воспользуйтесь телепортатором и включите пульт от нижней точки, которая ведет в реакторный зал. Чтобы получить детальную информацию о происходящем снаружи, воспользуйтесь всеми четырьмя панелями по часовой стрелке и прослушайте подробные комментарии Чела. Оказывается, посреди кладбища расположено странной формы сооружение под названием Крепость, оттуда, скорее всего, и прилетели пираты, ранее атаковавшие «Вояджер». Открыв соседнюю дверь, отбейте очередную атаку и в зале с силовым полем забирайтесь всей командой в телепортатор. Это и есть нужная точка назначения; быстрее отключайте все источники электроэнергии и поднимайтесь наверх, где... потеряете всех членов команды. М-да, жаль, но против сценария не попрешь, придется одному сражаться за мир во всем мире.

Encounters



Из штаба поступило новое задание — разыскать очередной реактор и остановить его, чтобы обездвижить врагов в их же крепости. Сначала отбейтесь от наседающих неизвестно откуда врагов. Они словно из-под земли вырастают в бесконечных количествах, но, слава Богу, легко возвращаются обратно парой выстрелов. Спустившись вниз, преодолейте некоторое количество поворотов в самом чреве корабля инопланетян и постарайтесь не тратить понапрасну здоровье, потому что скоро будет босс. Чтобы снять защитное поле, сначала уничтожьте пульт управления, а потом ваш путь лежит через сильно пересеченную местность, где придется прыгать, прыгать и прыгать. Стоит только ступить на твердую землю и отстрелить крылышки последним пролетающим мимо пернатым, как из передатчика донесется испуганный голос Фостера — командира второй бригады. Судя по визгу, они попали в окружение и вот-вот погибнут, посему принимаем единственно правильное решение: бежать отсюда как можно скорее, чтобы самому не сгинуть. Оказавшись в огромном зале с главным стержнем реактора, вы встретитесь с начальником всех Мышей. И произойдет такое! Лучше не буду рассказывать, сами все поймете.

Renewal

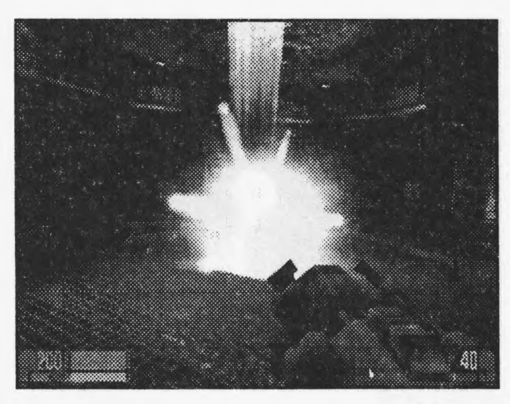
Одна из самых сложных миссий, не каждому дано пройти ее. Я знаю многих, которые бросали игру на сотой попытке, некоторые выдерживали и получали за это ни с чем не сравнимое наслаждение. А вообще-то нужно всего лишь войти в лифт и прокатиться до четвертой палубы. Все, что я сказал ранее, — бред уставшего человека.

Union

Если вы внимательно слушали, о чем говорил мышиный босс в конце предыдущего задания, то, думаю, не будете удивляться, откуда появились в раздевалке ранее убитые персонажи. Поговорите с ними или, по крайней мере, просто постойте рядом; затем вас всех вызовут в соседний зал для инструктажа на следующую миссию. В ходе успешно проведенной операции на мышином корабле были получены (отданы) все компьютерные базы данных. Их проанализировали и изучили лучшие специалисты «Вояджера» и пришли к выводу, что кладбище кораблей создалось не случайно: в центре его крутится непонятный объект под кодовым названием Forge, и именно оттуда распространяются невидимые лучи, «парализующие» компьютеры. Единственный путь спасения из этой ловушки — это запуск двигателей от независимого источника энергии. В качестве такового было предложено вещество с большим потенциалом, что-то вроде нашего атомного реактора. Называется оно изодисиум, а валяется где-то на корабле пиратов-скавенджеров. Соответственно, миссия такая: попасть в живом состоянии на пиратский корабль, разделиться на группы и, не привлекая внимания, спереть по три ячейки на человека. Так что подбирайте оружие с боеприпасами и бегом в лифт.

Departure

Оказавшись на десятой палубе, спуститесь вниз в ангар, где уже стоит готовый к старту белокрылый красавец из эскадрильи стервятников «Вояджера». Команда рядом — в полной боевой готовности, вся в ожидании погрузки и предстоящей



схватки. Сначала подойдите к капитану и выясните причину задержки, ведь по бортовому журналу вы уже должны давно тронуться в путь. А дело вот в чем: в самом низу переклинило спусковой механизм, и потому шаттл просто не может сдвинуться с места. Конечно, без бравого механика, т. е. вас, здесь не обойтись. На лифте спуститесь под корабль и включите первую панель, которая мигает тревожным красным цветом. В это время из-за угла вылетит немного подгоревший техник и попросит вас выключить вторую панель, проход к которой осложнен нагроможденными коробками и, самое главное, утекшим ядовитым газом. Пробраться к пульту можно через потолок, воспользовавшись дыркой от взрыва. Вернуться обратно проблем уже не составит, поэтому поднимайтесь на стартовую площадку и занимайте свое место в десантном корабле.

The Visit

Когда ваш маленький шаттл подлетит к пиратской базе, будет проведено дополнительное инструктирование, где членов команды настойчиво попросят не шуметь, лишнего внимания не привлекать. В принципе, можно на все это плюнуть и отстреливать всех встречных-поперечных, но тогда патронов не хватит, да и риск слишком велик. Другое дело — тихо красться в тени (ни в коем случае не бегая), ждать, пока охранник отвернется, и вообще вести себя ниже травы и тише воды. Когда один из команды установит спасательные буи у входа, приготовьтесь почувствовать себя крысой.

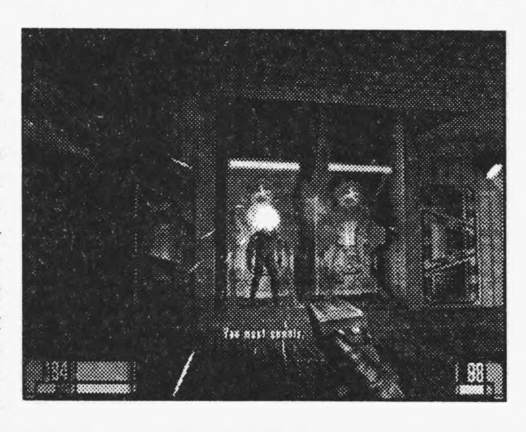
Dangerous Ground

Аккуратно обогните спящего в кресле человека и включите пульт от двери. Кстати, большая часть пиратов, что не на дежурстве, мертвецки пьяна и дрыхнет под столами. В любом случае будить их не рекомендуются даже для того, чтобы показать дуло дробовика. Поэтому, никуда не торопясь, проходите мимо охранника и за углом подловите момент, когда шагающий взад-вперед стражник отвернется; сразу после этого спрячьтесь за грудой наваленной тары. Таким образом, в конце концов вы должны оказаться на складе. Там сбейте выстрелом нависающую посередине платформу, попав в один из поддерживающих тросов. Теперь ничто не помешает забраться на самый верх и открыть дверь, где тусуется очень большая толпа скучающих пиратов. Ваше дело — обходить их или стрелять; главное, вы обязаны живым попасть на второй этаж, где по доскам пересечете небольшую пропасть. Цель — очередной пульт управления от расположенной рядом двери, за ней первая колба с изодисиумом. Прокравшись мимо охранников на очередной склад, зайдите в красный туннель и перенаправьте энергетический поток при помощи белой панели в сектор Телсии.

Conflicting Views

В небольшом складе за одним из ящиков валяется вторая пробирка. Быстрее подбирайте ее и отправляйтесь на поиски товарища Оделла, где-то подстреленного. Через белые двери пройдите в машинное отделение и, выломав решетку, поднимайтесь наверх. В красном туннеле придется пропетлять с полчаса, но какой 3D-экшен без этого! Зато отсюда до следующего уровня рукой подать. Только нажмите на кнопку пульта в большом зале.

Part 2



То бишь продолжение поисков потерявшихся товарищей и аккумуляторов. Миновав еще парочку перевозбужденных охранников у двери, запрыгните в широкую трубу, ведущую в белый зал. Отсюда недалеко до камеры пыток, достаточно спуститься на лифте. К чему это я: где-то рядом лежит тяжело раненный Оделл, а рядом с ним — последний экземпляр изодисиума. Интересно, если продолжать держать все три колбы в переднем кармане брюк, ничего не случится с, так скажем, важной деталью организма солдата?

Потом у медиков спросите, а сейчас приготовьтесь поработать за поверженного товарища и выполнить его часть договора. Отбившись от наседающих пиратов при помощи снайперского прицела и элементарных передвижений от ящика к ящику, приготовьтесь к переброске на другую сторону пропасти. Когда большая часть врагов почит в бозе, игровой процесс прервется и вы увидите заставку, где Телсия по неаккуратности попадет в плен. Воспользовавшись скользящей платформой, переберитесь к центру управления и подберите четвертую пробирку. Затем бегите в желтую дверь.

Disorder

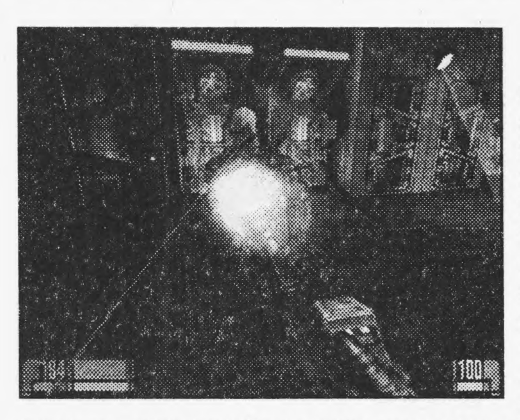
Вот здесь без боя, скорее всего, уже не прорваться — слишком тесные ряды врага при небольших размерах лиц. Придется отбиваться. После контратаки отключите красное защитное поле в охранной будке. Миновав парочку поворотов, за красной дверью отключите пульт и забирайтесь в вентиляционную шахту. Все это будет сопровождаться кровожадными эпизодами крошилова, но выжить просто по причине достаточной подкормки антибиотиками.

Infiltration

Поступил новый приказ: обнаружить себя и дать достойный отпор полчищам космических пиратов; видимо, командование потеряло надежду на тихую незаметную операцию. Соответственно, стало легче убить всех присутствующих, нежели продолжать прятаться за ящиками. Насчет лабиринта помогу: сразу у входа поверните направо, потом еще раз направо. Проверяйте на открываемость ВСЕ встречающиеся двери! За ними чаще бывают призы, а не враги. В одной из кают переоденьтесь в пирата, теперь полегче будет миновать блокпост.

Конечно, маскировка оставляет желать лучшего, но на беглый взгляд — все нормально. Спустившись вниз по трубе, вы наткнетесь на Доктора Смерть, мучающего невинную Телсию. Садизм у нас никогда не прощался! Чтобы бесшумно удалить доктора и освободить девушку, сходите в соседнюю комнату и выберите из шприцов один с транквилизатором. Остается вколоть Ветеринару полную дозу и развязать девушку.

Глупая была идея насчет того, чтобы притвориться сопровождающим пленника к выходу. Но об этом немного позже; сейчас поговорите с девушкой, пополните боезапас и продолжайте двигаться по коридорам. Когда на вас нападут сразу четыре охранника, мгновенно раскусивших безумную затею, не теряя времени, жмите кнопку на ручке стула и выбегайте в открывшуюся дверь. Еще один отвлекающий маневр, и вы на свободе.



The Hunter

Настало время помериться силами с элитным воином пиратов — охотником за головами. Он будет представлен в единственном числе, но и этого, поверьте, вам хватит за глаза. Вооруженный мощным мини-ганом, он очень быстро передвигается по территории, практически неуязвим, попасть в него можно только в том случае, если он серого цвета. Когда победите — получите почести и напутствие, заодно пополните арсенал тем самым лазерным мини-ганом. Не самый плохой приз. Насладившись им, возвращайтесь назад к выходу с базы. Все бы ничего: изодисиум найден, враги покалечены, только в самом конце неувязочка. Откуда ни возьмись появится четверка крутых Боргов, которая надает вам по шее и отнимет источники энергии. С позором возвращайтесь на базу.

Fallout

В ожидании разборки с начальством бегайте по базе и говорите со всеми встречающимися. Больше всего народу сидит в столовке и обсуждает гибель командира команды. Неприкрытая агрессия во взгляде, отчуждение, чуть ли не бойкот — и все из-за того, что вы вовремя не сориентировались на местности, вот блин! Когда получите приказ, заходите в лифт и поднимайтесь в командный центр; там вас, не совсем понятно за что, назначат новым командиром корабля и отправят на зачистку борговского куба. Видимо, в качестве наказания.

Proving ground

Вот мы и в Хопре, точнее, в Борге. Помните, что самым лучшим способом уничтожения роботов является взрыв их пульта управления? Разобрав на запчасти первую партию, поднимайтесь на второй этаж по лестнице и приготовьтесь к повторной атаке сразу после того, как снимете защитное поле. Теперь попробуем спасти Фостера, вытащить его из машины для делания Боргов.

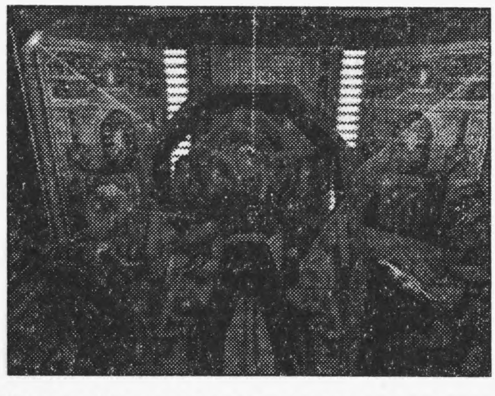
Не дожидаясь конца разговора, бегите по коридору и поверните направо в единственную открытую дверь. Поднявшись на этаж выше на лифтовой платформе, снимите защитные поля с камер. Может быть, и успеете... Если нет, то не отчаивайтесь — я сам не смог. Продолжайте расчищать этот уровень от металлолома и двигайтесь к следующему.

Information

Уже не в первый раз уровень начинается с неожиданной атаки противника, и вообще этот уровень полностью состоит из бесконечных нападений, контрнападений, защит и т. д. В самом низу здания (вы попадете туда на втором лифте) скачайте из главного терминала информацию, нужную командованию на «Вояджере». Займется этим новый член команды, выданный на время, и зовут его (ее) Севен (или Семь, кому как больше нравится).

Продолжайте движение вперед к новому залу, где придется побегать в поисках выхода, а он спрятан за решеткой в пульте от двери. Саму преграду ничем не проломить и не прорезать, но можно схитрить: набрав достаточное количество энергии для гранатомета, навесом забросьте снаряд в пульт. Проход открыт, вперед к лифту.

Covenant



Сейчас вы находитесь в самом центре Куба Боргов. Естественно, и нападать будут только элитные войска, легко вам уж точно не будет. Причем хорошее качество воинов совсем не подразумевает их небольшое количество — тут их сотни и сотни! Спустившись на лифте, приготовьтесь прыгать в дырку посередине зала (не забудьте включить энергию). Финал близок, точнее, конец, но не ваш, а Боргов, ведь прямо перед вами — главный мозг всех роботов и прочих андроидов. Конечно, механической нечисти деваться некуда, и главный Борг предложит сделку: вам возвращают изодисиум и отпускают на все четыре стороны. Даже в ту, где расположен выход, только бы вы не трогали сердце крепости. Хорошо, соглашайтесь на сделку. Правда, в самом конце контракта есть приписка очень маленькими буквами: уничтожить насекомых под номером 8459 или что-то вроде этого.

Infestation

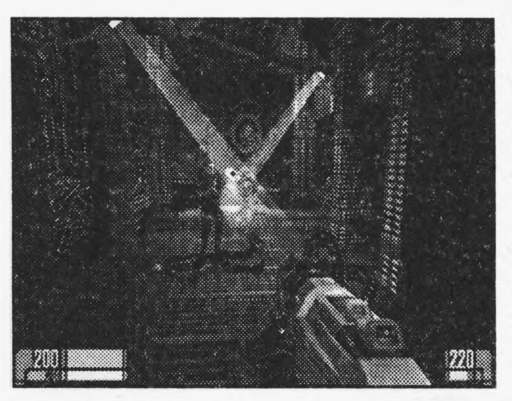
Когда вас сопроводят к гнезду алиенов, берите в руки мини-ган охотника и приготовьтесь к быстрым и очень кровавым боям. Насекомые будут нападать тысячами со всех сторон, и остановить их сможет только плотный заградительный огонь из нескольких стволов. Еще один совет: никогда не покидайте товарищей надолго и не забегайте вперед. Очистив коридоры и комнаты базы от членистоногих, вы получите то, что хотели: энергетические ячейки и свободу. Правда, со смертью, потому что Борг-Фостер не пожелал соблюсти все пункты контракта. Так и стал бы Куб общей могилой для команды, если б не находчивый минер-китаец, который незаметно подложил мину под тот самый кристалл в центральном холле.

R&R

Возвращайтесь на базу и первым делом бегите в столовую, где вас уже ждет не дождется Телсия — а вдруг у вас будет все!.. Надо поторопиться, тем более что на полигоне испытывается новое оружие — энергетическая базука. Сам полигон представляет собой небольшой уровень для дефматча, довольно красиво оформленный, но глупый по структуре и бессмысленный для многопользовательской игры. Задание — настрелять 25 тушек и снять столько же скальпов.

Visual Confirmation

Уже на «Вояджере» поверните направо и поговорите с двумя людьми — Телсией и барменом, а потом просто расслабьтесь и ждите следующих приказов из штаба. Точнее, новостей. Они будут не самые приятные, ибо кораблю вот-вот придет полный и бесповоротный конец. Через несколько часов на вас должны напасть главные противники — роботы из Крепости. На большой скорости приближается «Харвестер» — чудовищный крейсер с огромными лапами-клешнями, которые могут запросто разорвать обшивку корабля-жертвы и покрошить всех на мелкие кусочки. Поэтому единственным правильным решением будет занять оборонительную позицию и, если корабль останется невредимым хотя бы больше часа, дать ответный бой. Но через пару минут поступили новые сведения: недалеко от вас расположена огромнейшая пушка, предназначенная для уничтожения крейсеров, остается только включить питание и хорошенько прицелиться.



The Breach

Попав на пустой корабль, приготовьтесь немного поскакать в невесомости, все-таки открытый космос. Для начала запрыгните на торчащие из стен трубы, а с них уже перебирайтесь на приступки у стен, расположенные в виде лестницы. Отсюда и до дверного пульта не так далеко. Осторожно двигаясь по пыльным коридорам заброшенного орудия, следите за моральным состоянием команды. Особенно в этом нуждается Чел, который вот-вот ударится в панику. Когда подойдете к заклинившей двери, разбейте ящики справа от нее, и увидите низенький проход; довольно узко, но ползком пролезть удастся. Впереди небольшой геморрой: подойдите ко включенному операционному столу. Теперь придется при помощи четырех пультов (с соответствующими знаками на них) направить луч лазера на остатки мебели, мешающей двери открыться. Как только сделаете все это, нажмите кнопку на центральном пульте, и проход для команды свободен.

Command

Впереди будет небольшая война — с роботами, с людьми, опять с роботами и так далее. Как в Берлине, враги превратят каждый коридор, комнату в укрепленную площадку, взять которую с налета не получится. Придется выбирать места как для атаки, так и для обороны, поскольку противник настолько многочисленный, что стрелять придется из энергоемкого оружия массового поражения. Поэтому держитесь поближе к зарядным станциям и понапрасну патронов не тратьте. По ходу действия вам предложат нажать пару-тройку кнопок, что обозначит зарядку Царь-пушки и ее наведение на цель. Последний совет: против роботов (больших и маленьких) лучше всего действует гранатомет.

Invasion

Сразу после того как вражеский корабль поразит умело направленный снаряд, энергетическое поле потрясет «Харвестер» от кормы до носа, но он все-таки успеет вонзить абордажный крюк в обшивку «Вояджера». Через открывшуюся брешь на ваш корабль хлынет поток необузданных инопланетников, которые будут крушить, мародерствовать, переворачивать мебель и поджигать все вокруг. Если их не остановить, корабль разлетится на маленькие кусочки намного быстрее, нежели в случае атаки самого «Харвестера».

Подбирайте оружие в арсенальной (желательно сразу включайте мини-ган) и бегите на указанный участок, где сопротивление достигло максимального предела. Скажу так: убивать тварей очень просто. Если бы они при этом не давили со всех сторон сотнями — с потолка, из дырок в полу, со стен, — то выжить было бы можно. Постарайтесь как можно быстрее найти место, к которому прикрепился абордажный крюк.

Decisions

Опять команда в полном сборе: идет совещание высших чинов, и вопрос стоит не самый простой — хватит ли времени для того, чтобы завести двигатели и смыться от греха подальше. Если не успеют механики использовать с таким трудом найденный изодисиум, придется принять бой. А враг-то не самый легкий, таких по всей Вселен-

ной искать — не найти. И как всегда, последнее слово остается за вами, в нем вы (хотите того или нет) предложите использовать мертвый «Харвестер» в качестве троянского коня. То есть залезть в него и включить автовозвращение на базу, и как только корабль достигнет крепости, вам придется добраться до главаря.

External Stimuli

Путешествие начнется в открытом космосе, где вы должны открыть дверь для всего экипажа. Совет такой: почаще используйте снайперский прицел и прыгайте по курсу на опору мостков, чтобы случайно не перелететь за ограждение. Серьезная опасность ждет вас ближе к концу прыгательного пути — по причине большого количества вражеских особей.

Matrix

Отключив на внешней оболочке вторую решетку, проберитесь внутрь и примите бой с двумя очень большими зверюгами, а потом еще с двумя, только успевайте кнопочки на пультах нажимать. Задача такова: найти центральный коридор и уничтожить всех охранников. С пути вы не собьетесь, поэтому бегите вперед и не обращайте особого внимания на разных монстриков, которые замечательно укладываются гранатометом или мини-ганом.

Onslaught

На втором уровне Твердыни противника вы столкнетесь с серьезной оборонительной системой, преодолеть которую с первого раза точно не получится. Старайтесь не разбивать большие колбы с роботами, чем меньше шума — тем вам же лучше. Через пару-тройку залов на вас будет организована мощная облава, из которой живым не выйдет Рич, своим телом, так сказать, закрывший амбразуру. Зато сразу после его смерти подойдет подмога, и вы сможете броситься в бой с новыми силами.

Visual Magnitude

Поле боя разворачивается в инкубационной камере, где вы сами, скорее всего, и создадите проблему с атакующими монстрами, ибо уничтожить врага без разбивания капсул практически невозможно.

В общем, если выживете, то услышите речь новоиспеченного диктатора, который представлен в образе великого компьютера, собирающегося захватить все, что можно захватить. А мы таких всегда обламывали и будем обламывать! Поэтому только вперед к его электронной начинке.

Command Decision

Сохраняйтесь и приготовьтесь к финальной схватке с многотысячелетним супермонстром из глубин Вселенной. Игнорируя все приказы начальства, взлетайте на самый верх под купол башни и примите вызов Главаря. Вохросвх — начальник роботов — всеми силами будет стараться спасти Зерно, которое способно дать жизнь тысячам новых станций для размножения захватчиков. А вы, в свою очередь, должны приложить максимум усилий для его уничтожения. Делается это так: не обращая внимания на лазерную вертушку и пустую болтовню спрятавшегося за щитом монстра, методично убивайте всех прибегающих человечков — до тех пор, пока на подмогу не придут летучие мышки. Те самые, с которыми вы так неудачно сошлись в самом начале миссии. А там уже дело техники и скорости — обрубать конечности Вохросвху на крейсерском ходу не так-то просто, но возможно, поэтому продолжайте свое благородное дело. И желаю удачи — мне самому товарищ из космоса не по душе пришелся.

Михаил Кашаев aka Mike The

STARSHIP TROOPERS

Разработчик	**Blue Tongue**
Издатель	**Hasbro Interactive**
Жанр	**Squad-based tactical Strategy**
Требования	**PII-250, 32 Mb, 3D уск. (PIII-300, 64 Mb, 3D уск.)**

Insert the bottle in the electric heating machine. Plug in and switch on.
For better results close the doors and windows for 30 minutes initially after switching on.
Bottle shall last for 45 nights on approved use of 7-8 hours per night.
Указания к применению антикомариного средства

Была в незапамятные времена некая книга Роберта Хайнлайна, и называлась она Starship Troopers. Ни про книгу, ни про автора нам ничего особо-то и не известно, да и неважно — мало ли книг на свете есть.

Зато в 1997 году на экраны выходит одноименный «шедевр» с весьма неплохой подборкой спецэффектов и, как всегда, нулевым сюжетом. Ну, сюжет — это давняя болезнь, а вот общая концепция наворотов оказалась способной вдохновить на создание компьютерной игры. И как ни странно, разработчикам удалось почти полностью сохранить дух если не книги, то хотя бы фильма.

Итак, начинаем...

Если помните, то в фильме присутствовало 6-7 видов насекомых, да и то многие из них лишь промелькнули в кадре. Разработчики посчитали это количество недостаточным и добавили еще несколько ранее невиданных тварей. Остальным же придали ряд новых «убийственных» свойств.

Bugs

Worker — Не представляет абсолютно никакой опасности. Чисто бутафорский юнит, предназначенный для того, чтобы сымитировать подобие жизнедеятельности.

Warrior — Самый распространенный юнит в игре. Не представляет из себя ничего особенного, опасен только в больших количествах. Завидев вас, издает боевой клич и тут же нападает (либо драпает). Правда, к последним миссиям Warrior обучается новому способу атаки и становится одним из опаснейших противников.

Tanker — Большой жук, вооруженный неким подобием огнемета. Выкапывается из земли при приближении ваших солдат, оставляя за собой дыру, из которой может повалить прочая нечисть.

Hopper bug — Мое любимое. На редкость элегантное существо, подобно орлу, парящее в небесах и стремительно нападающее на отбившегося от общего «стада» солдата. Если стая достаточно велика, то любой повод может спровоцировать массовую атаку.

Chariot — Улучшенный вариант Worker-а. Передвигается намного быстрее первого и является своеобразным прислужником у BB.

Spitter — Очень неприятное существо. Плюется чрезвычайно разрушительной слизью. Если вовремя не принять меры, а всего лишь положиться на оборону, то просто потеряете людей. Дистанция плевка практически равна дальности стрельбы винтовки, а повреждений он наносит намного больше.

Bomber — Камикадзе. Как только вас заметит, буквально бросается под ноги. Парочка таких козявок способна положить до 10 человек, так что предпочтительнее вести дистанционную войну, не давая себя обнаружить. Если же оказывается один на один с кем-нибудь из солдат, то плюется какой-то гадостью.

Rhino — Внешне похож на бегемота, но его челюсти намного страшнее земного аналога. Завидев противника, с ревом кидается в атаку и, разогнавшись, сметает половину подразделения.

Chameleon — Больше похож на крупного богомола, но свое название он получил благодаря способности к мимикрии, а не внешним данным. Стайка притаившихся хамелеонов не видна и может доставить много хлопот. Во избежание неприятностей, на опасных участках передвигайтесь плотной группой с огнеметами наперевес.

Plasma bug — Несмотря на свои размеры, совершенно безобиден. Plasma bug является своеобразным средством ПВО и не способен атаковать наземные войска. Пока на карте есть хотя бы один подобный жук, вам недоступна ковровая бомбардировка.

Larval — Неизвестно, кто должен будет вылупиться из этой личинки, но пока она выступает как самостоятельный, но весьма посредственный противник. Все, что ей под силу, — это несколько раз плюнуть зеленой гадостью и тут же умереть под градом пуль.

Brain Bug (BB) — Являясь мозговым центром, способен и самостоятельно причинить целую кучу неприятностей. В обороне он подобен щиту, отражая все ракетные атаки, направленные как на него самого, так и на находящихся поблизости товарищей. Атакует же, используя свои ментальные способности.

Consort — Еще один, более опасный вариант личинки. Передвигается чрезвычайно медленно, но уж если доберется — то, как говорится, засасывает насмерть.

Арсенал

Morita Chaincannon — Трехствольный пулемет, обладающий колоссальной убойной силой. Но за все надо платить, и на этот раз придется пожертвовать дальностью стрельбы. Да и патроны заканчиваются буквально через считанные секунды.

Lucifuge Flamethrower — Огнемет — лучшее, что можно выбрать. По мощности не уступает Chaincannon, а по экономичности ему нет равных. Особенно эффективен там, где приходится буквально продираться сквозь толпы врагов.

MXL Grenade Launcher — По всем показателям уступает ракетнице, но обладает рядом незаменимых свойств. Во-первых, его можно нести в качестве второго оружия (чего нельзя сделать с ракетницей). А во-вторых, снаряды гранатомета игнорируют защитное поле BB.

SOLARIS Lightcannon — Неплохое оружие по всем параметрам. Единственным недостатком является продолжительное время полета снаряда.

PRISM Lightrifle — Упрощенный вариант предыдущего оружия. Весьма дальнобойный и всегда бьющий в цель, но, увы, наносимый им ущерб оставляет желать лучшего.

MR59 Missile Launcher — Стандартная ракетница. Эффективна против всех войск противника (кроме BB), но особенно хороша для уничтожения Hopper bugs и нор.

MR70 Nuke Launcher — Вы мечтали о карманной ядерной бомбе — получите. Разрушительная сила боеголовки настолько велика, что одного попадания достаточно для умертвления любого врага. Но изюминкой этого оружия является взрывная волна, охватывающая значительную территорию — для группового убийства ничего лучше не придумать.

RADOM Plasmacannon — Что-то среднее между огнеметом и Lightrifle, как по убойной силе, так и по скорострельности.

RADOM Plasmarifle — Соответственно, упрощенный вариант предыдущего экземпляра.

MD-790 Combat Shotgun — Слишком недальнобойный представитель стрелкового сословия, что с самого начала заставляет о нем позабыть и обратить внимание на что-нибудь другое.

Morita Smartrifle — Стандартная винтовка. Ни чем особо не выделяется.

Specimen Capture Weapon — Инструмент отлова представителей местной фауны. Может быть использован для тотального отлова всех вокруг.

Каждая уважающая себя игра располагает хоть каким-нибудь подобием тренировочных миссий, и, что удивительно, наличие оных себя полностью оправдывает. Ведь до некоторых важных деталей можно так самому и не докопаться, а тут тебе все на блюдечке.

Не стал исключением и Starship Troopers, преподнеся набор аж из четырех тренировочных миссий (стилизованных под экзамены). Конечно, можно их пропустить, но я бы настоятельно рекомендовал хоть слегка пробежаться по всем четырем.

Physical Fitness

Здесь вас обучат особенностям управления юнитом и его свойствам. А также обращению с камерой.

Formation Drill

Тут объяснят хитрости управления сразу несколькими отрядами бойцов.

Weapons Proficiency

Стрельба, стрельба и еще раз стрельба. Хороший солдат обязан быстро бегать и метко стрелять. Ну и, конечно, думать иногда (что я говорю — сам себе не верю).

Simulated Combat

Ну и под конец вы можете опробовать себя в обстановке, максимально приближенной к боевой.

За исключением тренировочных заданий, игра не имеет четкого разбиения на миссии, а представляет собой единую кампанию, состоящую из множества этапов. Так что старайтесь беречь бойцов, ведь накопленный в боях опыт, как всегда, пригодится.

И еще: подразумевается, что один раз описанные характерные боевые ситуации в дальнейшем опускаются, поскольку, как мне кажется, не стоит многократно расписывать одно и то же действие, — это нисколько не поможет игроку, а лишь перегрузит текст. Автор всего лишь постарался затронуть моменты игры, являющиеся ключевыми либо вызвавшие трудности при прохождении.

Operation: Bughouse 1

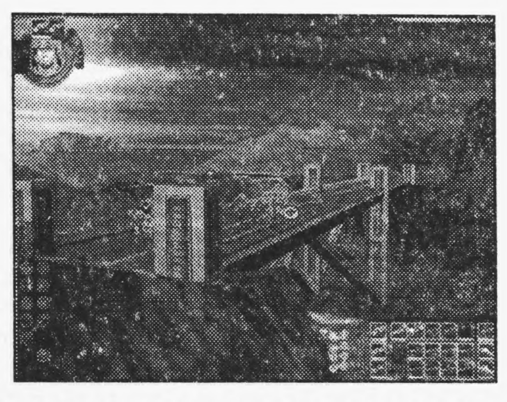
Задание: Уничтожить 5 тоннелей (Bugholes).

Перед высадкой тщательно укомплектуйте свой отряд: распределите оружие, раздайте защитные костюмы и прочее... От этого во многом будет зависеть тактика игры.

Собственно, у вас есть два варианта прохождения: Первый — медленно всей толпой продвигаться по карте, не спеша уничтожая противника. При попытке атаки на вышеупомянутую Bughole вы спровоцируете появление новых жуков, так что не забывайте вовремя переключать огонь (не стоит спешить с уничтожением тоннеля в ущерб здоровью солдат).

Вариант номер два — ведение боев на дальних дистанциях. То есть — несколько солдат, вооруженных ракетницами, под надежным прикрытием ведут неторопливый отстрел несчастных насекомых, вовремя прячась за спины товарищей.

Практически в центре карты (чуть левее и ниже) расположен сброшенный контейнер с боеприпасами. Он-то и должен стать отправной точкой для всех атак, а то ведь как обидно терять людей из-за такой ерунды, как нехватка патронов.



Разобравшись с последним тоннелем, смело отправляйтесь к точке сбора (Retrieval zone) и вызывайте десантный корабль...

Упс... какая неудача. Хорошо хоть, что он был сбит до того, как мы успели подняться на борт.

Operation: Bughouse 2

Задание: Подобрать раненых (6 человек) и уничтожить насекомых противовоздушной обороны (Plasma bugs) – Tanker (3 штуки). Вовремя добраться до точки сбора для эвакуации.

Продвигайтесь на юг, методично уничтожая противника (иногда он будет выкапываться из-под земли прямо у ваших ног), пока не дойдете до своеобразной развилки. Перед вами два моста – западный и восточный.

Если вы уверены в своих силах, то смело идите по восточному, по мере продвижения уничтожая Plasma bugs. Но если есть некоторые сомнения, то лучше выбрать западный. Сразу за ним расположился лагерь с теми самыми шестью ранеными, которые с удовольствием пополнят ваши ряды. Причем один из них – медик, что значительно упрощает дальнейшее противостояние.

Как только все «зенитки» падут, не теряя ни минуты, устремляйтесь к точке сбора, так как, потеряв время, вы рискуете провалить миссию. Лучше даже заранее очистить окрестности (все равно опыт не помешает).

С боеприпасами проблем не наблюдается – на окружающей территории расположены 3 контейнера снабжения, что должно полностью удовлетворить аппетит ненасытных автоматов.

Operation: Paradise Lost

Задание: Встретиться с управляющим склада и отконвоировать его грузовики к точке сбора (хотя бы один грузовик должен уцелеть).

Опять же можно действовать двумя способами. Первый – обежать карту, методично уничтожая все норы неприятеля, какие сможете найти, и лишь затем отправляться на встречу с управляющим.

А можно не перестраховываться и, наплевав на осторожность, попытаться с ходу провести конвой... В пользу второго варианта говорит то, что у вас всегда есть возможность приостановить грузовики, дабы произвести своевременную зачистку территории.

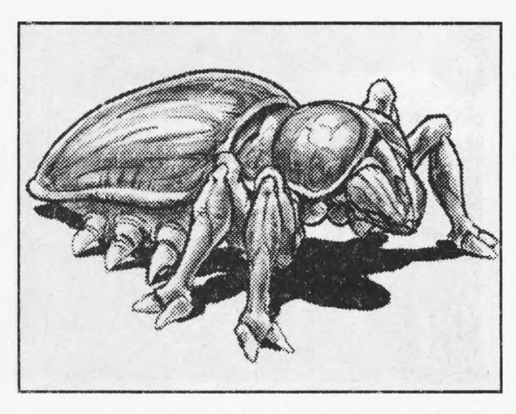
Но не стоит расслабляться, даже в том случае, если вы избрали первый путь, – сразу за мостом притаилась крупная неприятность в лице Tanker-а, выкапывающегося прямо перед бесценным грузом. Так что не стоит доводить дело до рукопашной, а лучше постараться завалить его из ракетниц.

Впрочем, на этом основные проблемы и заканчиваются, – еще несколько вскрывшихся нор уже не способны испортить настроения браво марширующим ребятам.

Operation: Restore Hope

Задание: Разыскать и обследовать Fort Joe Smith. Никого не найдя за его стенами, отправиться на поиски уцелевшего персонала. Отловить неизвестный и весьма опасный образец местной фауны – Hopper bug.

После высадки сразу же двигаемся к форту. Вы наверняка уже научились справляться с жуками и их норами, так что не будем останавливаться на мелочах. Упомя-



нем лишь, что контейнер с амуницией на этой карте всего один, и расположен он напротив форта.

Достигнув своей первой цели, смело разворачивайтесь и направляйтесь за уцелевшими в северо-западный район карты... Уже на подходе будьте осторожны, так как неподалеку притаился Tanker. (В игре был замечен ляп: если попытаться пробежать мимо Tanker-а во время импровизированного мультика разговора с уцелевшими, он безнаказанно сожжет добрую половину отряда).

Выслушав Зака О'Нила, без особых трудностей добираемся и до его семьи.

Но не спешите расслабляться, сделано лишь полдела. Теперь нам предстоит самая сложная часть миссии — отловить летучую тварь, и поверьте, это не так легко.

Сперва разберемся с особенностями применения Specimen Capture Weapon. Данный бумстик выстреливает в жертву сгусток энергии, окружающий ее зеленым полем, и пока поле не ослабело, вы должны вызвать шатл, который подберет новый экспонат космического зоопарка.

Жертва совершенно не обязательно должна находиться на земле — зеленый шар с «птичкой» зависает в воздухе, откуда и без проблем подбирается.

Когда с этим все ясно, самое время отправляться на поиски. Для этого совершенно не обязательно тащиться до центрального гнезда этих тварей, расположенного напротив форта. Даже больше: если вы туда заявитесь, то будете жестоко потрепаны стаей Hopper bug-ов. Оглядитесь, у вас над головой уже парят несколько весьма неплохих экземпляров.

Теперь надо быть предельно осторожным. Если вдруг какой-нибудь солдат замешкается и окажется на некотором удалении от основной группы, то будет моментально убит. Как говорится: «...вот я был, и вот меня не стало».

По выполнении задания так же единой кучкой короткими перебежками добираемся до точки сбора.

Operation: Royalty 1

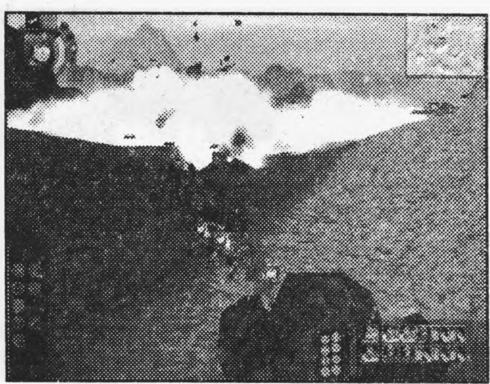
Задание: Отловить Chariot bug. Вернуться в Whiskey Outpost. Найти полковника Оунела и дождаться эвакуации.

Вас высаживают на северо-западе. Продвигаясь на юг, вы практически сразу натткнетесь на толпу искомых Chariot bug, поимку которых без проблем и произведете. Зато приобретете несколько «попугаев», кружащих над головой в ожидании удобного момента для нападения.

Дорога до аутпоста довольно долгая, но не изобилует опасностями. Можно будет наведаться к гнезду, расположенному между аутпостом и местом выброски. Если вы вплотную приблизитесь к оному, то спровоцируете немедленную атаку, так что лучше поработать ракетницей и лишь потом закидывать наживку.

Но, так или иначе, а конечной целью остается несчастный аутпост. Почему — несчастный? Да просто к моменту вашего прибытия (как бы вы ни спешили) там в живых останется только полковник Оунел, да и то лишь благодаря тому, что вовремя спрятался в контейнере.

Выпустив его, быстренько пройдите чуть дальше и перезарядите оружие. Сделав это, слегка отступите ко входу на территорию аутпоста, где за контейнером с полковником вскроется нора с кучей агрессивно настроиных Warrior-ов (около десятка).



Что ж, остался последний шаг, — спрятавшись за стенами в ожидании эвакуации, постараться сохранить хотя бы часть бригады. Но вот как раз именно что на стены и не стоит рассчитывать, Вы не успеете оглянуться, как они рухнут под натиском неприятеля, и живой смерч сметет распадающиеся тела.

Все, что можно сделать, — расставить солдат у турелей, подтянув к ним и тяжелую артиллерию (ракетчики, гранатометчики). Остальная группа должна защищать от атак с воздуха.

Как только первая волна атакующих схлынет, появится долгожданный эвакуационный корабль.

Operation: Royalty 2

Задача: Из брифинга следует, что вам предстоит стандартный рейд по зачистке территории, но на деле основной задачей станет расчистка пути для транспортировки Brain bug, пойманного вашими товарищами.

Довольно сложная миссия. Основной неприятностью станет доселе невиданное насекомое — Spitter. Так что уделите немного внимания экипировке, прихватив 2-3 ракетницы.

Для начала, следуя предписаниям, крошим неприятеля. Но вот поступает сигнал о помощи, и миссия приобретает некоторую конкретность. Наоми Де'Сильва терпит бедствие в центре карты, и мы, конечно же, спешим на помощь.

Пусть вас не смущает отсутствие прохода. Как только солдаты подойдут достаточно близко к перемычке, сметая все на своем пути, появится Tanker и, схватив несколько ракет, бесславно растечется по земле. Но дело сделано — путь свободен.

А вот и рядовой Наоми... Но, собственно, какие мелочи, мы ведь не рисковали жизнями ради какого-то там рядового (Спилберг отдыхает)...

Другому подразделению пехотинцев удалось изловить Brain bug, но они не могут вывезти его, так как путь перекрыт неприятелем.

Казалось бы, нет ничего проще, но дорога будет не из легких. Не забудьте перезарядить свои ракетницы у ближайшего контейнера поддержки, иначе грядущие потери заставят вас переигрывать весь этап. И только потом осторожно двигайтесь вперед.

Ситуация стабильна, так что на этот раз спешить никуда не надо, лучше лишний раз сбегать перезарядиться да подлечиться.

К цели ведут три прохода. Первый — бутафорский, по нему не пройти, а вот оставшиеся два практически ничем не отличаются и выводят соответственно на две стороны осажденного ущелья.

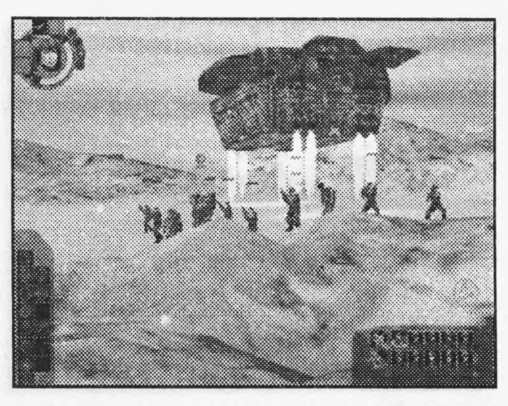
Пройдя по любому из них, вы наткнетесь на гурьбу Spitter-ов, которых успешно и уничтожите. А если хватит зарядов на противоположную скалу, то и не придется два раза бегать кругами.

Все, миссия выполнена, направляемся к точке сбора.

Operation: Black Ice

Задание: Довести майора Бишопа до Ice Station Nova и сопроводить назад.

Перебраться через реку можно по двум мостам. Охраняются они практически одинаково, — и там и там вы столкнетесь с Tanker-ом, но я бы рекомендовал южный, так как по нему будет удобнее отступать. А идти по уже расчищенной территории куда как приятнее.



Итак, перебравшись через реку (по южному мосту), возле контейнера с боеприпасами вы убиваете Tanker-а и спокойно продвигаетесь по направлению к базе. Протискиваетесь в брешь и, растопив лед, открываете ворота вглубь базы...

Здесь-то как раз трудности и начинаются. Как только Бишоп зайдет в здание, окрестности буквально наполнятся насекомыми врага. Компьютер порекомендует растопить лед, сковывающий турели, и, закрыв все, что можно, занять оборону. Но мне это путь кажется не совсем правильным и слишком хлопотным.

Куда проще сразу побежать прочь с базы и, выйдя за ее пределы, подстерегать подслеповатого неприятеля чуть поодаль от входа. Таким образом, вы получите возможность вести ракетный обстрел не только толпящихся у закрытых ворот Warrior-ов, но и их нор, тем самым препятствуя появлению подкрепления. Да и маячащего на горизонте Tanker-а можно уложить без напрягов.

Но не увлекайтесь — как только почувствуете, что поток нападающих иссякает, немедленно возвращайтесь к майору, встретив которого, быстренько сматывайтесь (дело в том, что к этому моменту враг прорвет восточные ворота, и чуть замешкавшись, можно не только потерять людей, но и провалить все задание).

У несчастного южного моста нас поджидает очередной Tanker, поливающий его огнем. Не знаю, возможно, ему захотелось растопить лед. Я не стал проверять, предпочтя не экспериментировать :).

Operation: Desert Swarm

Задание: Отключить все нефтяные вышки (5 штук) и спасти уцелевших рабочих.

Если кому-то предыдущая — зимняя — миссия не пришлась по душе, то на этот раз судьба вас закинет в сердце огненного ада. Черный снег, фонтаны пламени и багровая земля, а какой горячий прием вам устроят...

С первой вышкой все ясно, пока она не отключена, (инженеру достаточно лишь прикоснуться к пульту управления, а не торчать там на протяжении всей операции), никуда пройти и не удастся.

Но, сбив пламя, вы можете направиться как на восток, так и на юг. Предпочтительнее немного продвинуться в восточном направлении и разрушить нору неприятеля, а затем резко повернуть на юг и, уничтожив Tanker-а, продвигаться к юго-западному нефтяному сооружению.

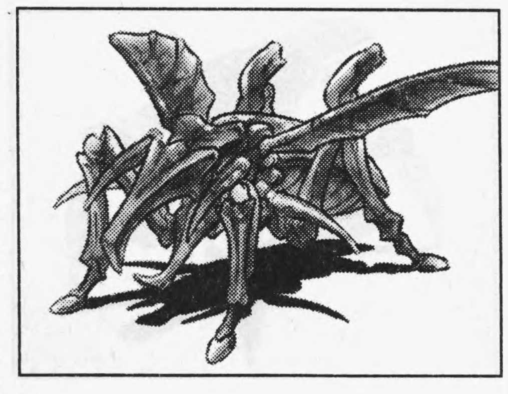
Как только вы перекроете и второй трубопровод, возвращаемся на исходные позиции для перезарядки (центрального контейнера не хватит, а вам сейчас понадобится весь доступный арсенал). Затем идем перекрывать вышку, расположенную на северо-востоке, и как только пламя утихнет, бросаемся в открывшийся проход, не забыв приготовиться к встрече с Bomber-ами.

Дело в том, что сразу за поворотом расположено их гнедо (да еще под охраной ВВ), и если его вовремя не уничтожить, то миссия неизбежно закончится по весьма печальным обстоятельствам.

Это, пожалуй, первое место за всю игру, где реально необходим вызов поддержки с воздуха, так что как только гнездо будет обнаружено, нацеливайте бомбовый удар, а сами постарайтесь таки не подпустить к себе Bomber-ов.

Что ж, можно перевести дух. Остальные вышки отключаются без особых затруднений (не бойтесь того, что пламя практически подобралось к пульту управления —

ваш инженер не сгорит). Правда, у начальства возникнут некоторые разногласия, но вас это никаким боком не коснется.



Operation: Hydra

Задание: сопроводить майора Бишопа до базы и обратно (но какая незадача – база окружена защитным полем, и для отключения оного придется изрядно побегать).

В этой миссии вам придется столкнуться с Хамелеонами (Chamelion), но поверьте мне, не они станут для вас головной болью. Основные неприятности надо ждать от тоннелей, так сказать, второго типа, из которых непрерывным потоком хлещет живность (захватите 2-3 огнемета, иначе будет туго, впрочем, это тоже ничего не гарантирует).

Но все по порядку... За первым поворотом вас поджидает стайка Хамелеонов; продвигаясь короткими перебежками по несколько метров, соблюдая боевое построение «кольцо», можно вполне обойтись без потерь (учтите это и на будущее, когда направитесь к генератору — там будет точно такая же ситуация).

Разобравшись с западней, вы постепенно доберетесь до первого тоннеля. По-моему, отличная возможность оценить перспективы и понять, с чем же вам придется столкнуться.

На вашем пути также встретятся два Tanker-а, но теперь основную опасность представляют не лично они, а все те же норы...

В пылу битвы постарайтесь не тратить ни одну из доступных бомбардировок. Нет, конечно, можно будет обойтись и без них, но поверьте, мне очень неприятно проигрывать за несколько шагов до победы.

Итак, после того как вы отключите генератор, придется кому-то через один-единственный исправный вход, по освободившимся трубам, пробраться на территорию базы и отключить поле.

Лучше всего остановить свой выбор на бойце с огнеметом, ибо ему предстоит один на один столкнуться с Warrior-ом.

Как только защитное поле будет отключено, по уже расчищенной территории сопровождаем Бишопа к главному зданию (обязательно проследите за тем, чтобы на момент входа майора вовнутрь ваши солдаты уже пополнили боезапас, да и сами соберитесь с духом).

Дело в том, что практически сразу вскроются три новых Bughole. Одна чуть позади контейнера с боеприпасами, одна в районе того места, где из труб выбрался ваш десантник (из обоих хлынут Warrior-ы), и одна напротив входа, да, причем полезут оттуда толпы Bomber-ов. Здесь и пригодится сэкономленная бомбардировка.

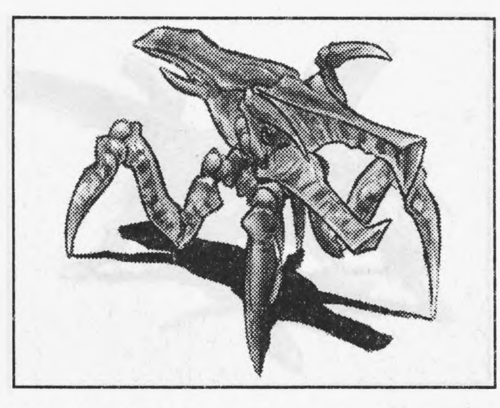
Не забывайте, что до взрыва базы осталось всего 2 минуты.

Если все пройдет удачно, можно смело отправляться к зоне эвакуации. Правда, там тоже появится немного жучков, но их можно просто проигнорировать.

Operation: Young Pioneers

Задание: Убить, уничтожить и разрушить. Проводить майора Манро до места назначения. Помочь фермерам вернуться домой.

Если я скажу, что в этой миссии не придется особо напрягаться, то вы, пожалуй, сумеете провалить и ее. Но это правда — после того, что вам пришлось пережить, здесь не будет ничего сложного.



Добравшись до гидрогенератора, запускаем его и уничтожаем несколько появившихся нор. Затем встречаем майора и выполняем все его прихоти:

— проводить до Common Station.

— довести до главной фермы и встретиться с представителями местного населения...

При этом можно начхать на трех человек сопровождения, сосредоточившись лишь на сохранении жизни майора.

Переговорив с народом, отправляемся на обход пяти причалов, у каждого из которых необходимо встретить группу возвращающихся фермеров (найти причалы не так сложно, надо просто навестить скопления домов).

Как только жители разбегутся по домам, можно улетать...

Да, я не спорю, нелегко оставлять людей на произвол судьбы, но нас ждут другие подвиги.

Operation: Hell's Razor

Задание: Отыскать солдат во главе с майором Бишопом, попавших в западню. Сопроводить майора до Nine Cloud Mountain base и обратно.

Оговорюсь сразу: разрушение некоторых нор будет весьма затруднительным (они расположены в ущелье, куда нет прямого доступа), но если просто проходить мимо них, то рано или поздно все это плохо кончится.

Продвигаемся на север. Сразу натыкаемся на засаду Хамелеонов. Как только эти твари не перемерзли, — так пусть же горят в пламени огнеметов. Идем вдоль ущелья вплоть до самого верха карты, где необходимо передохнуть и провести отстрел Hopper bug-ов.

Их собралась изрядная стайка (около десятка), а в таком количестве чувство опасности притупляется, и при любом удобном случае они всей стаей навалятся на солдат.

Обогнув небольшую гору, переходим по мосту через ущелье и радостно пожимаем руку уставшему майору, а главное — ломимся к контейнеру с припасами и первым делом перезаряжаем ракетницы.

Теперь Бишопу требуется добраться до базы, но дорога туда будет не из легких. Основная неприятность расположена примерно на полпути — это нора второго типа под защитой BB (в данной миссии бомбардировка недоступна). Придется не торопясь продираться вперед на расстояние выстрела, забыв про тяжелую артиллерию.

И еще: многие Hopper bug-и изначально сидят на земле, где их можно сразу всех и накрыть «нюком» побольше.

На опустевшей базе к нашему приходу остался лишь полковник Шмидт, да и ему мы ничем уже не можем помочь.

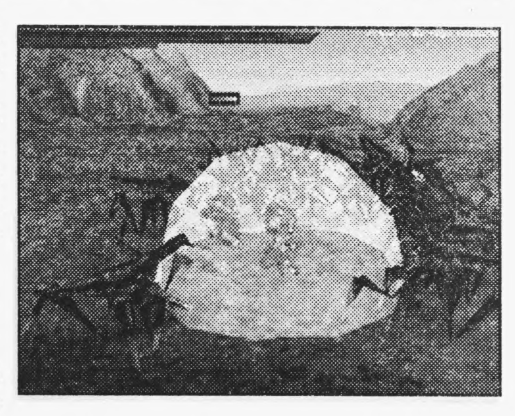
Следующей точкой назначения становятся фермы, расположенные на северо-востоке. Идти туда следует по своим же следам вплоть до обрыва, а там, взяв немного восточнее, свернуть на другой мост.

За ним расселась стайка Hopper bug-ов (их, как уже было сказано, лучше уничтожить на земле) и несколько Хамелеонов.

Внимательно следите за боекомплектом, ведь возможности для перезарядки у вас давно уже не было, а после моста вам предстоит еще встреча с Tanker-ом и про-

чей живностью. Так, что, не доходя до ферм, немного отклонитесь на восток и пополните боекомплект.

Несколько минут Бишоп проковыряется внутри, а когда выйдет, то распорядится выбрать добровольца («выбрать добровольца?» хм...) на роль смертника. Естественно, отсылаем рядового и спокойно улетаем восвояси...



Operation: Invisible First

Задание: Уничтожить всех Plasma bugs (5 штук). Оказать помощь при эвакуации.

Вообще, миссия не из сложных. Надо лишь не суетиться, и все будет хорошо. Первый жук уже замаячил перед вами и, схватив несколько ракет, распался на части. Компания Хамелеонов, поджидавшая вас у поворота, недолго думая, также отправилась на поиски рая.

Не стоит спускаться к трупу, но лучше провести зачистку и взорвать две норы, расположенные в низине. Вам еще придется тут побывать, но после выполнения первого задания.

Идем по дороге и, не доходя до моста, сворачиваем вправо. Через некоторое время вашим глазам предстанет расположенная в отдалении нора, прикрываемая BB. Не знаю, как у вас, а у меня получилось взорвать ее из Nuke Launcher-а.

Теперь возвращаемся к мосту и убиваем второго жука. Если посмотреть на север, то легко различимы силуэты еще двух будущих жертв. Номер третий практически не охраняется, а вот перед номером четвертым засело несколько Хамелеончиков (рекомендую пройти чуть дальше на север и сразу разрушить очень неприятную нору).

Остался еще один представитель недружелюбной фауны, негласно приговоренный к смерти, — он ждет вас на юге.

Опять же, тут не будет ничего сложного, но после смерти последнего из Plasma bugs в силу вступает вторая часть задания — эвакуировать пилота разбившегося истребителя. Направляемся к своему первому трофею и спускаемся с дороги. Вы тут уже немного пообстрелялись, так что трудностей быть не должно.

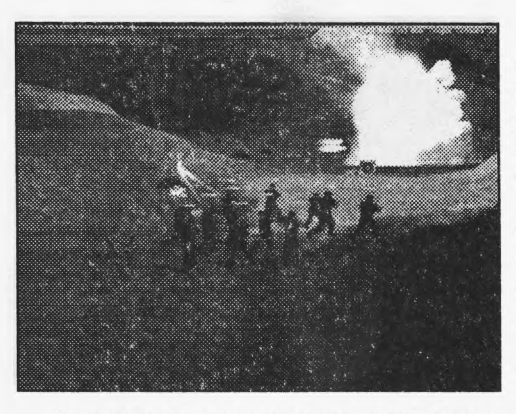
Как только пилот присоединится к вашей команде, начнет просыпаться доселе молчавший вулкан и потребуется срочная эвакуация. Для этого вам необходимо забежать за полковником Жуанит Шанлин (она находится в небольшом форте на северо-востоке) и уже вместе с ней идти к точке сбора (не забывайте про Хамелеонов).

Operation: Invisible First

Задание: Арестовать полковника Холланда. Убить BB.

Плохие новости: мало того, что мы теряем людей в борьбе с жуками, но теперь что-то произошло и с нашими собственными солдатами. Полковник Холланд встал во главе мятежников, и разобраться с изменником будет непросто.

Три дота встречают нас «дружественным» огнем из пулеметов, и лучше не попадать в зону обстрела, а «нюкнуть» их издалека. И будьте осторожны: если солдат попадет в зону огня, то вывести его уже не удастся из-за сбивающего с ног свинцового шквала. Чтобы помочь несчастному, придется бежать в атаку а-ля Матросов на амбразуру.



Еще одним неприятным сюрпризом станут Bugholes третьего вида. Теперь это — стальные бункеры, поддающиеся уничтожению только из крупнокалиберного оружия. Так что перед высадкой прихватите парочку ракетниц и нюк.

У вас будет отличная возможность опробовать арсенал на паре подобных сооружений после разборки с дотами. Если все пройдет удачно (а иначе и быть не может), рекомендую вернуться и прихватить боеприпасов, тем более что вся миссия проходит под знаком нехватки ракет.

Теперь самое время окинуть взором карту. Она весьма замысловата, но сделана таким образом, что практически всегда у вас будет только один путь, так что соберитесь с духом и приступайте к планомерному уничтожению неприятеля.

Осложнения начнутся, когда вы доберетесь до территории Hopper bug-ов. И если поначалу это не особо испортит вам настроение, то чем ближе вы будете подбираться к полковнику, тем станет труднее отбиваться от летучих гадов.

Увы, но в предполагаемом районе полковника не оказалось. Видя происходящее, он поспешил на взлетную площадку, куда мы и поторопимся.

И зачем только Бишопу приходит в голову разговаривать с этим мутантом! Даже ежику ясно, что он окончательно потерян для общества и подлежит уничтожению вместе со своим «песиком».

Как только корчащийся от боли Бишоп все же додумается до этой истины и прикажет вам убить полковника, включайте кровожадный режим, не теряя ни секунды, и созерцайте, как солдаты рвут на куски неприятеля (не пытайтесь лично отдавать приказы, а то в этой суматохе можно потерять майора, а это равносильно поражению).

Operation: Recovery

Задание: Используя Nova Bomb, проникнуть в туннели. Отыскать сержанта Питри и убить всех Zombie-Troopers (20 штук).

Вся миссия основана на массовом применении огнеметов. Дело в том, что практически никаких противников, кроме как Warrior-ов, вы не встретите, а лучшего оружия ближнего боя не найти. Так что оснащение половины отряда «огнедышащими друзьями» будет нелишним.

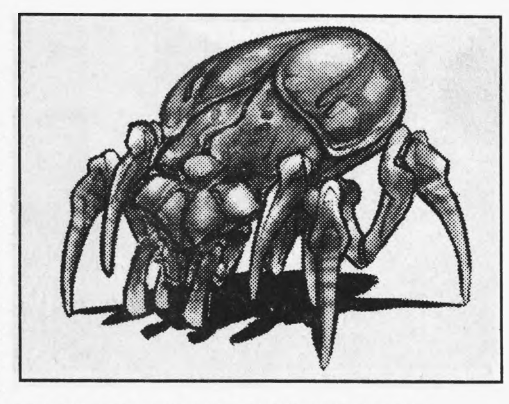
Как только бомба будет взорвана, слева вскроется нора, и оттуда ринется толпа Warrior-ов... Собственно, миссия никаких осложнений вызвать не должна, просто этакой «могучей кучкой» неторопливо продвигаемся по катакомбам, выжигая все живое на своем пути.

Когда вы доберетесь до сержанта, то получите местоположение всех зараженных солдат, но не забывайте, что они не стоят на месте, а беспорядочно слоняются по карте, и некоторые даже вооружены... Впрочем, что такое один ствол против десяти!

Начинать зачистку надо с южной части, так как на этой карте выход (северо-запад) совсем не там, где вход (юго-восток), и в противном случае вам придется лишний раз топать через весь район боевых действий.

Ситуация немного осложнится, когда вы доберетесь до центра логова. Здесь предстоит иметь дело с тремя норами BB и Tanker-ом одновременно. Лучше всего в данной ситуации под прикрытием огнеметчиков организовать артобстрел.

Operation: Heaven's Gate



Задание: уничтожить всех насекомых. Разрушить главную кладку.

Довольно-таки своеобразная миссия. Перед вами четыре острова. На всех, кроме центрального, расположено по три телепортера. Два предназначены для перемещения между крайними островами, а третий методично выплевывает врагов (язык не поворачивается обозвать данное сооружение Bughole третьего типа, но по сути это она и есть). Сразу оговорюсь, телепортеры уничтожению не подлежат, так что нет смысла крошить членистоногих.

Еще на каждом из островов (кроме центрального) находится некий храм, внешне напоминающий постройки инков и совершенно не вписывающийся в обстановку игры.

Во всех храмах необходимо зажечь огонь, и только тогда появится возможность попасть на центральный остров, воспользовавшись «вражеским» телепортером.

Допустим, у вас все получилось, и вы таки добрались до своей цели. Тут вас встречают 3 BB, несколько «птичек» и целая толпа прочей нечисти. Перво-наперво, не обращая внимание на всю тусовку, нанесите удар по главной клоаке (здесь нет ничего сложного, просто развернитесь и дайте залп из чего угодно – лучше из всего сразу) и лишь потом втягивайтесь в заварушку.

Пока огнеметчики не дадут Warrior-ам подойти к вашим войскам вплотную, гранатометчики должны заняться BB, осуществляющим ментальную атаку.

После опустошения центрального острова необходимо вернуться и добить расплодившихся насекомых на остальных островах, что впрочем, уже не так сложно.

Operation: Mindsnare

Задание: Убить всех Жуков и уничтожить их главную кладку. На практике же нам придется позабыть об уничтожении арахнидов и заняться спасением несчастных студентов (да и своих жизней).

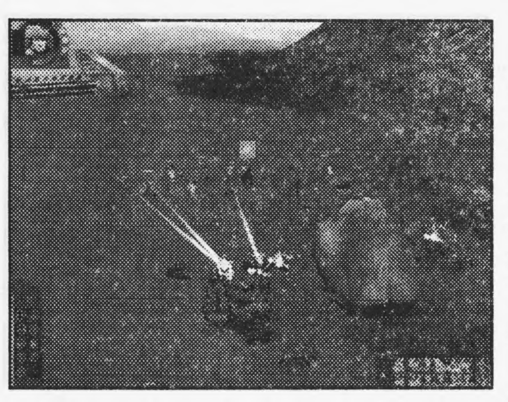
Но поначалу нам нет до этого никакого дела, – мы выполняем приказ и, встретившись с полковником Ченгом, направляемся на поиски кладки. Если присмотреться, то можно даже различить ее ярко выраженные очертания на карте (юго-запад).

Странно, но дорога туда практически не охраняется, чем, несомненно, стоит воспользоваться. Полковник Ченг предложит свою ментальную помощь, но поверьте, на фоне 15-ти стволов какие-то там телепатические способности выглядят не в лучшем свете. Нет, конечно, есть, с чем поиграться, но не более.

После выполнения первого задания приступайте к непосредственному уничтожению живой силы противника. Вот только боюсь, что в силу сложившихся обстоятельств вам придется оставить сей нелегкий труд и покорно эскортировать Ченга до Psychic Academy (белое здание севернее кладки арахнидов).

Там вы получите новое задание – довести грузовик со студентами до точки эвакуации, ну и не забыть самому смотаться. Путь на редкость короткий, но спешить все же не стоит. Еще несколько минут назад земля была ровной, как мышиный коврик, а теперь она похожа на «норковую» шубу, не мех – одни норки.

Да и когда отправите несчастных студентов по домам, вам предстоит еще немного побороться за жизнь в ожидании запаздывающего шатла.



Operation: Xenocide 1

Задание: Уничтожить всех Plasma bugs (6 штук). Эскортировать полковника Ченга во время поиска логова Королевы.

Трех Plasma bugs можно найти, сразу же повернув на восток. Их силуэты один за одним выныривают из тумана, так что ошибиться практически невозможно.

Еще трое расположились вдоль южной границы карты.

Продолжая движение по часовой стрелке, обходим вражескую территорию по периметру, не трогая центральную область.

Как только все шесть насекомых будут убиты, возвращаемся на базу для встречи с полковником Ченгом для получения дальнейших указаний.

Теперь необходимо отыскать гнездо Королевы, и сделать это предстоит довольно необычным способом. Идем к центру карты, где наблюдаем за междоусобной битвой десятка Consort. Победитель направится к гнезду, и мы вслед за ним (на юго-восток).

Вот, в общем-то, и все, но описание будет неполным, если не упомянуть об одном пренеприятном моменте.

Дело в том, что стандартный Warrior освоил новый вид атаки и превратился в весьма грозного противника. Завидев врага, он поджимает лапки и, как бы скользя по земле, врезается в самую гущу ваших солдат. Избежать столкновения чаще всего не удается, и, если численность противника высока, то можно одним махом потерять несколько человек.

Operation: Xenocide 2

Задание: Следовать за Consort, на давая себя обнаружить, рассчитывая на то, что она (или он) приведет вас ко входу в гнездо.

Вы думаете, что знаете, куда ползет эта тварь? Нет, вы не знаете, то громадное сооружение в центре карты — всего лишь гигантское гнездо, до которого вам, в принципе, и дела-то нет.

Не спешите сразу же идти за своим проводником. С насекомыми творится что-то странное — они вихрем проносятся по одному из главных проходов, обделив вниманием закоулки. Не стоит им мешать; в конце концов, никогда не знаешь, к чему приведет очередной неосторожный шаг.

Итак, пропустив основную живность по своим делам (нет, ну конечно можно «нюкнуть» разок, раз вам так хочется), не торопясь выползаем на свободу и прикидываем направление движения несчастного существа, не подозревающего о нежданных гостях.

Совершенно необязательно идти точно по его следам, но и теоретических обоснований не хватит. Похоже, Consort сама не знает точного направления, и пока доплетется до своей цели, еще не раз свернет не в тот проход.

Для жаждущих скажу, что она направляется ровнехонько на восток, так что можно не блуждать в лабиринтах и самостоятельно идти к цели (где, правда, придется немного выждать).

Путь выбирайте сами, но учтите, что стаи Hopper bug-ов не так уж и страшны. Впрочем, вас не ждут, так что ничего экстраординарного не будет в любом случае.

Вот только жаль, что не удалось помочь своим при защите базы...

Operation: Xenocide 3

Задание: За десять минут необходимо уничтожить всех Plazma bugs (6 штук) и всех BB (4 штуки).

В этой миссии главным критерием является скорость, а не убойная сила, так что оставьте в покое новобранцев, а всех остальных нарядите в разнообразные типы Scout costume.

На карте нет врагов, и лишь время от времени вскрывающиеся норы будут замедлять продвижение.

Сразу после высадки бежим на юг. На этой части карты расположились 3 Plasma bugs и 2 BB.

При приближении BB попытаются нанести ментальный удар, но против такой толпы это бесполезно, так что не особо напрягайтесь и постарайтесь не терять времени на пустяки.

Как только расчистите западную половину, бегом назад к мосту и переходите на восточную часть. Нет смысла дожидаться отставших, — впереди нет ничего серьезного, а лишние задержки грозят провалом.

На восточной части также расположились 2 BB и 3 Plasma bugs, так что реально оцените оставшееся время и сделайте должные выводы.

Как только задание будет выполнено, направляйтесь к форту, где встретитесь с майором Рейдом. Не волнуйтесь, вам больше не придется никого убивать — отдыхайте перед очередным заданием.

Operation: Xenocide 4

Задание: Найти Королеву, установить 6 Nova bomb вокруг ее тела и смотаться на телепортере.

Не стоит брать с собой салаг, с ними будут только проблемы. Набирайте только проверенных, хорошо укомплектованных и оснащенных по последнему слову техники ребят (MR70 Nuke Launcher взять не разрешат).

На первых порах может показаться, что финальная миссия станет легкой прогулкой, но не обольщайтесь. Основные проблемы начнутся, как только вы достигните юго-восточного угла карты.

Здесь самое время оценить обстановку и сделать выбор между долгим и сложным путями. Куда проще обойти всю карту по периметру, натолкнувшись всего на два серьезных очага сопротивления (но это, естественно, будет немного подольше), чем продираться через огромное количество неприятностей.

Но все по порядку. Допустим, вы решили идти кружным путем, но даже тогда вам сперва необходимо выбраться из кошмарного юго-восточного района. Для этого в первую очередь уделите внимание возвышенностям, на которых расположены BB, ведущие активную ментальную атаку, и только затем продвигайтесь вперед.

Добравшись до длинного коридора, не расслабляйтесь: где-то на середине пути обнаружится BB, и как только вы подойдете достаточно близко, за вашей спиной возникнут 2 дыры второго типа. Та же ситуация повторится и у выхода из туннеля.

Если же вас тянет на поиски неприятностей и вы пошли напролом, то будьте готовы к куда более сложному маршруту. Для начала, выбираясь из юго-восточной зоны, придется столкнуться с большим количеством Bugholes, а покинув злосчастную территорию, вы натыкаетесь (примерно в центре карты) на нехилую засаду Хамелеонов.

В довершение придется иметь дело со взводом Зомби, и только тогда пред вами предстанет смутно различимое в полумраке пещеры тело Королевы.

Заложить бомбы и телепортироваться куда подальше уже не составит труда.

Все...

Антон Голицин (liebertosha@hotbox.ru)

TOMB RAIDER: CHRONICLES

Разработчик	Core Design
Издатель	Eidos Interactive
Жанр	3rd Person Shooter
Требования	P-200, 32 Mb, 3D уск. (PII-300, 64 Mb, 3D уск.)

Tomb Raider, начиная со своей первой части, стала культовой игрой. Отхватив все положенные и неположенные призы, она стала плодиться и размножаться, как C&C-клоны. Армия геймеров мгновенно разделилась на две практически равные части: ярых фанатов Лары Крофт и не менее ярых крофтоненавистников. С третьей части игры упоминание археологини в приличном обществе приравнивалось к произношению матерных выражений в общественных местах. Однако Core не успокаивались, и вот перед нами уже пятая часть похождений неугомонной крутобедрой красавицы.

Последняя, пятая серия происходит уже после упокоения Лары. В мемориале имени ее собралась теплая компашка и, попивая бренди у камина, принялась на все лады рассказывать друг другу еще неизвестные эпизоды из жизни рисковой девицы...

Как бы вы ни относились к сериалу, но играть-то надо... Потому как сказано — культ! А нижеследующий текст призван помочь вам в этом нелегком деле — ведь отыскивать древние артефакты и в очередной раз спасать человечество подчас довольно тяжко!

Рим

Streets of Rome

Очередная серия Лариных похождений начинается в колыбели цивилизации — в Риме, где Лара должна найти «Камень Философа». Впрочем, где он лежит, уже известно, осталось обнаружить три ключа-символа, отпирающие ворота в храм, за которыми этот камень и находится.

На протяжении всех «Римских каникул» Лару будут преследовать два типчика: Пьер и Ларсон — они явно являются фанатами сериала от Core и хотят сотворить с бедной девушкой что-то нехорошее!

Для начала было бы неплохо посетить подсобные помещения оперного театра (Opera Backstage), повернув налево. Здесь вы сможете вдоволь попрактиковаться в освоении новых телодвижений, которые научилась совершать ваша подопечная.

Накувыркавшись, можно приступать непосредственно к обретению злополучного камня. Выходим из Opera Backstage и направляемся прямо по переулку. Поворачиваем направо к фонтану. В руках желательно уже держать пистолеты, потому как Лару немедленно атакует бешеная собака. У фонтана первым делом запрыгиваем на бело-красный тент над кафе. Здесь можно поживиться осветительными ракетами.

Спрыгнув с тента, бегите в узкий переулочек справа от кафе и в конце него поверните налево (собственно, там больше поворачивать некуда). Вы окажетесь перед красной стеной. Подойдите к ней и нажмите «"действие"» — откроется решетка в комнатке, находящейся в самом конце той улицы, с которой начинался этот уровень. Бежим туда. В этом подвальчике еще одна красная стена — жмем на нее и немедленно убираемся из этого места. Летучие мыши кусаются больно, а отстреливаться от них смысла не имеет.

Убежав от них, возвращаемся обратно и вскарабкиваемся на каменный блок, поднявшийся из пола. С этого блока поднимаемся еще выше и бежим дальше единственно возможным путем. Пробежав атриум с двумя креслами, падаем вниз и оказываемся во внутреннем коридорчике здания. Здесь следует заняться любимым де-

лом Лары — разбиванием окон при помощи огнестрельного оружия. В первом окне подбираем патроны, затем бежим чуть дальше и, разбив правое окно, забираем оттуда аптечку, а разбив левое, забираемся в него сами и сигаем над улицей в проход.

В этом проходе сразу же поверните налево и, добежав до конца пандуса, обзаведитесь золотым ключом. Возвращайтесь обратно в проход и теперь бегите прямо. Поднимитесь по пандусу и посмотрите ролик, из которого узнаете, от каких ворот этот самый ключ. Возвращайтесь обратно в проход и проваливайтесь вниз, на улицу, в тот самый проход, над которым Лара совсем недавно так лихо сиганула.

По пути вниз было бы неплохо вооружиться — как только упадете вниз, еще одна собачка будет домогаться Лариной нежной плоти. По идее, уже можно идти открывать ключом очередные ворота, но я предлагаю сначала вернуться обратно во внутренний коридорчик с тремя уже разбитыми окнами. Теперь ни в какие окна влезать не надо, а следует по пандусу спуститься во внутренний дворик и, разобравшись с очередной псиной, открыть двери справа от пандуса. Новый пес с радостным лаем выскочит вам навстречу. Приласкайте его, а затем забегайте в комнату. Возьмите с пола большую аптечку, а забравшись на ящик, получите патроны. Бегите в проход напротив входа в эту комнату, соответственно, слева от пандуса, и, воспользовавшись рычагом, открывайте решетку, пройдя через которую, вы окажетесь у фонтана. Вот теперь можно и ворота ключиком открыть.

Прежде чем войти в ворота, вооружитесь. Как только вы войдете в комнату с пальмами, вас шквальным огнем со второго этажа встретит Ларсен. Стреляйте в него до тех пор, пока он не убежит. Справа от входа в это помещение — в темной колоннаде — вы, воспользовавшись зажигательными патронами, сможете подобрать маленькую аптечку. Бежим в проход напротив колоннады и сразу же поворачиваем налево. Здесь, в небольшой нише, вы познаете радость владения садовым ключом (Garden Key). Возвращаемся назад и теперь бежим направо — наверх по пандусу.

Добравшись до верха, Лара вновь встретится лицом к лицу с неугомонным Ларсеном. Повторяем трюк «стреляй, пока не убежит!»... Вот теперь можно спокойно перейти по канату. Технология такова: подходим к канату, жмем «"действие"» и стрелочку вперед. Лара начнет продвигаться по канату, но периодически будет терять равновесие; вот здесь надо не упустить момент и жать на стрелочку, противоположную по направлению той стороне, куда Лара будет отклонять свои пышные бедра. Немного практики, и у вас все получится.

Добравшись до противоположной стороны, прыгаем вниз и тянем за рычаг — откроется еще один проход, по которому вы можете добраться до фонтана. Но нам туда не надо. Нам надо бежать влево (если стоять спиной к фонтану). Пробежав по этому проходу и обследовав маленькую комнатку слева, выбегаем в большой зал с двумя синими дверьми. Около той, которая не открывается, подбираем револьвер, а ту, которая открывается, открываем и сразу же слева подбираем лазерный прицел. Совмещаем револьвер и прицел и бежим отстреливать замок на двери, которая находится в дальнем правом углу этой же комнаты. Отстрел ведется этим самым лазерным револьвером (можно, я его так буду называть?) при помощи клавиши Insert на дополнительной клавиатуре. Успешно отстрелив замок, входим в комнату и, забрав на полу второй садовый ключ, как ошпаренные бежим отсюда восвояси. Крысы, понимаете ли...

Выбравшись из этого прохода, продолжаем бежать прямо-прямо, никуда не сворачивая, и лишь в конце длинной улицы поворачиваем налево. И оказываемся перед решеткой, по бокам которой и находятся те самые дырки, куда надо вставить с таким трудом раздобытые ключи. Вставили? Ролик посмотрели? Отлично. Бежим вглубь сада к нижнему храму с тремя драконьими головами над входом. Здесь нас ожидает еще одна конфетка в виде мультика.

Справа за зданием есть проход, который выведет Лару наверх, к храму с колоколом. Пальнув в колокол в снайперском режиме, вы откроете проход в стене дома — слева от храма, если стоять к нему лицом. Поднимайтесь по лестнице к храму, забирайте еще один лазерный прицел и патроны к револьверу и с разбега перепрыгивайте улицу в тот самый проход (там еще задняя стена красная, совсем как у тех кнопок, которые мы нажимали в самом начале!). Здесь надо действовать очень быстро, потому что Лара вновь подвергнется нападению стаи летучих мышей. Подбегаем к задней стене, давим на кнопку и быстро перепрыгиваем (опять с разбега) улицу назад к храму. Вот теперь можно в него и войти.

Лара окажется прямо перед алтарем с двумя черными воронами на нем. Сначала бежим в проход слева от алтаря, давим на рычаг, и ворона превращается... в белого голубя. Подбегаем к нему и жмем «действие». Вот теперь можно бежать в проход справа от алтаря. Поднимаемся по пандусу и оказываемся на самом верху храма аккурат в пределах досягаемости раскачивающегося бревна. Ничего — это не страшно! Где наша не пропадала!? Осторожно подходим к ближнему правому краю платформы, поворачиваемся к нему спиной и виснем на руках. Все, осталось совершить на руках путь вокруг платформы, забраться в проход, надавить рычаг и тем же макаром проделать обратный путь. Нажав «действие» у второго голубя (бывшей вороны), Лара откроет дверь в подвальчик внизу храма, где и сможет забрать Символ Сатурна. Выходим из подвальчика и смотрим ролик, венчающий этот уровень!

Trajan's Markets

Та-ак... Осталось найти еще два ключа, и подвиг можно считать совершенным!

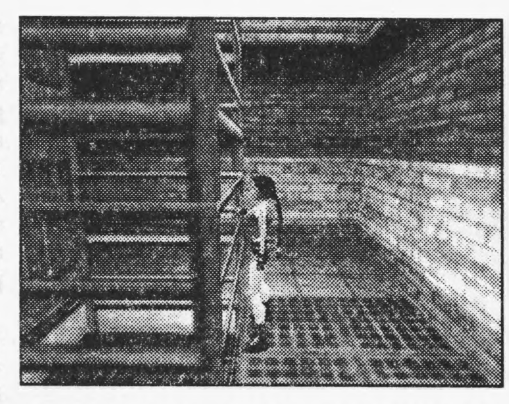
От начала уровня сразу отправляемся в левую комнатку, где, расстреляв из лазерного револьвера ящик, обзаводимся ломиком. В комнатке справа в ящике лежит лазерный прицел. А самую дальнюю правую комнатку следует вскрыть при помощи ломика. В ней забираем из ящика аптечку и лезем наверх.

Забравшись на ящик, не спешите сразу перебираться по канату. Сначала лучше запрыгните на окошко справа, где вас ждет не дождется еще одна аптечка. А вот теперь можно и переходить на другую сторону. Постарайтесь не свалиться с каната, здесь падение будет весьма болезненным!

Благополучно пробалансировав на канате, скачем по платформам и выбираемся на самый верх. Перебежав по железному мостику, поворачиваемся направо и два раза прыгаем с балки на балку. Добравшись до самой дальней, не спешите бежать дальше, а с разбега перепрыгните в противоположное окошко, где лежат патроны. Возвращайтесь обратно и аккуратно спускайтесь вниз на платформу, с нее перепрыгивайте на другую, смотрите маленький мультик про какой-то непонятный механизм с шестеренками и спускайтесь в самый низ — в зал с этим самым механизмом.

Итак, механизм — в самом дальнем правом конце зала, слева — проход с закрытой пока круглой дверью. Путь Лары лежит налево, но не в этот проход, а к следующему за проходом столбу. Оббежав его справа, вы увидите, что по нему можно подняться. Совершите этот маленький альпинистский подвиг! Добравшись до верха и обогнув столб, спрыгивайте на балку. Теперь придется еще немного попрыгать. Сначала перескакиваем с разбега на балку справа (если стоять лицом к столбу), с балки прыгаем по диагонали на платформу и забегаем в комнату с веревкой. Дергаем за веревочку три раза — вы увидите, как шестеренка механизма поднимается. Возвращаемся обратно и теперь перепрыгиваем на самую дальнюю балку, с нее — на платформу, и — вперед в еще одну комнатку с еще одной веревочкой. Ура! Заработало! Механизм завращался и открыл большую круглую дверь, закрывавшую вход в зал со статуей, судя по всему, самого Траяна внутри. Бежим в зал.

Собираем патроны и аптечку, аккуратно разложенные по сторонам статуи, и возвращаемся ко входу в зал. Справа от входа есть такое темное местечко с пробиваю-



щимся откуда-то светом факелов. Вот туда-то нам и надо. Можете подсветить себе это место с помощью зажигалки и забирайтесь вовнутрь, в маленькую комнатку, где от решетки отломайте с помощью ломика монетку. Шнуром мчитесь обратно к статуе. Постарайтесь нигде не задерживаться — крысы вездесущи! Вставляйте монетку в основание статуи и выбегайте из этого крысиного заповедника.

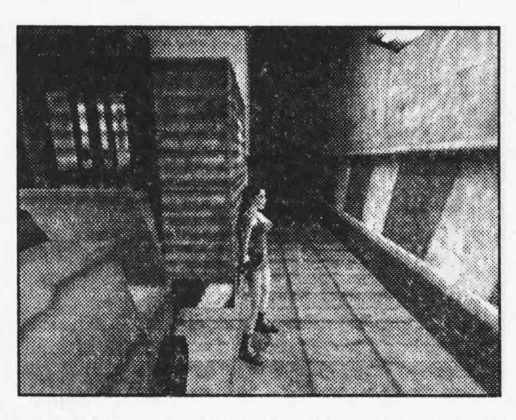
Прямо напротив входа в зал Траяна теперь открылась решетка, пробежав через которую, вы окажетесь почти в самом начале уровня. Но зато теперь слева открылась еще одна решетка, куда Лара и должна направить свои стопы. Бегите по улице до самого конца и запаситесь еще одной пачкой патронов — они вам очень скоро понадобятся! Теперь возвращайтесь немного назад — к бассейну с водопадом. С криком «А я в воду войду!» смело ныряйте в бассейн и выбирайтесь на грешную землю на противоположной стороне. Теперь приготовьтесь ко встрече с первым боссом уровня. Я, не мудрствуя лукаво, назвал его Голова. Идея разборки с Головой такова: в глазочках у нее вставлены лазеры, и, обнаружив Лару, Голова стреляет по ней из этих самых лазеров. Попадание — фатально! Лично я рекомендую следующую тактику: прямо под балкончиком, по которому вы входите в комнату, есть небольшой выступ — спрячьтесь за ним. Голова здесь вас практически не замечает, так что разобраться с ней будет не сложно. Как только вы заметите, что Голова целится в Лару — присядьте за этот выступ, и все... После того как вы расстреляете оба глаза, Голова с грохотом взорвется, оставив после себя на память Символ Марса. Подберите его!

Возвращаемся к тому выступу, где мы прятались от Головы, и открываем люк в полу — круглый такой. Спускаемся вниз и после небольшой пробежки оказываемся на берегу подземного канала. Прыгаем в воду и плывем к центру, туда, где большой вентилятор гонит воду. Ныряем еще глубже и видим подводный проход — плывем по нему до тех пор, пока не становится возможным вылезти из воды. Теперь вы должны оказаться в небольшой комнатке с факелом. При помощи ломика снимаем вентиль и плывем/бежим обратно в комнату, где Лара так лихо разделалась с Головой.

Бежим в дальний конец зала — в машинное отделение, надеваем вентиль и крутим его. Теперь вентилятор остановлен, и Лара может достигнуть самого дна, где нужно вплыть в очередной проход. Плывем по нему и оказываемся рядом с еще двумя работающими вентиляторами. Плывем по течению и вскоре можем вынырнуть у еще одного вентиля. Вращаем его — теперь и эти вентиляторы остановлены. Плывем мимо них в проход — здесь плыть придется достаточно долго, но заблудиться вы все равно не сможете: путь только один, и вам придется проделать его до конца.

Но вот вы на суше, забираете патроны, слышите позади себя лязг закрывшейся решетки и с ужасом понимаете, что вас заперли в одном помещении с ожившей статуей. Встречайте — Босс номер два! Этот архаровец не доставит вам много проблем — бегайте, стреляйте без перерыва, и рано или поздно вы его уложите. Вылезайте в окно, и вы снова окажетесь у водоема с водопадом. Прыгайте в него, плывите в открывшуюся пещеру и забирайте Символ Венеры. Плывите дальше, вылезайте у нижнего храма из предыдущего уровня и смотрите мультик.

Разборка с Ларсеном не заставит себя ждать. Ну что ж — разбирайтесь! Технология обычная. После того, как с Ларсеном будет покончено, встречайте нового Босса — Трехголового Дракона, который раньше скромно украшал храм. Дракона необ-



ходимо расстрелять! Как вы понимаете, он тоже не станет сидеть без дела и всеми силами будет пытаться отправить Лару на переплавку. Могу лишь пожелать вам удачи в отстреле этой твари!

Разделавшись с Трехголовым, вставляйте на место символы, и вот он — Камень Философа! Однако сейчас вам его взять не удастся, а удастся лишь перейти на следующий уровень!!!

The Colloseum

Бегите вперед, и скоро с правой стороны вы обнаружите каменный блок с кольцом — задвигайте его вовнутрь и забирайте золотую розочку. Бегите дальше... После мультика, который покажет, как под вами проваливается пол, мчитесь вперед и прыгайте, цепляясь руками за край. Приготовьтесь к тому, что вам придется перезагружаться, и, может быть, не один раз!

Все-таки оказавшись на той стороне, повисните на руках и переберитесь в щель слева; проползши ее, развернитесь Пятясь, снова повисните на руках и спрыгивайте вниз. Нажмите кнопку на стене и возвращайтесь обратно.

Бегите в открывшийся справа проход, скользите вниз, по пути доставая оружие. Убейте льва и жмите кнопку на стене. Убейте еще одного льва! Гринпис — где ты! Выбирайтесь наверх и заберите кусочек драгоценного камня с постамента.

Бегите в следующую комнату и убейте гладиатора. В комнате, из которой он вышел, вы найдете аптечку. Поднимайтесь по рампе, убейте еще одного гладиатора и нажмите кнопку на боковой стене. Поднимайтесь дальше по рампе и разберитесь с третьим гладиатором и львом. В комнате, откуда они появились, вы найдете Узи и большую аптечку. Спускайтесь на уровень вниз и бегите направо в огромный зал.

Сейчас Ларе придется добыть второй кусочек драгоценного камня. Придется прыгать, причем быстро. Для начала с разбега перепрыгиваем на платформу слева, с веревкой. Тянем три раза за веревку и быстренько, пока пьедестал с камнем не опустился, прыгаем обратно. Конечно, просто так вам туда не допрыгнуть — так что придется скакать по платформам, расположенным по правому периметру зала. У меня получилось с третьего раза.

После того как кусочек камня добыт, бежим прямо в дверь, противоположную той, через которую вы вошли в этот зал. Проваливаемся вниз и смотрим весьма объемистый видеофрагмент, из которого выясняем, что наша Лара — стерва та еще!

После мультика поднимитесь по небольшой рампе к двери и входите в зал, где вам следует соединить два найденных кусочка драгоценного камня и вставить его в специально обученную дырочку. Оп-па! Снова начал рушится пол. Совершаем два кувырка назад и приземляемся прямиком на платформу. С нее с зажатым Control'ом перепрыгиваем на левую (если стоять лицом к замку) платформу и бежим в следующую комнату. Здесь выбираемся наверх и тут же отражаем атаку льва и гладиатора!

Подбираем выпавший из гладиатора ключ от Колизея и открываем им дверь. Здесь нас поджидает Босс этого уровня — еще одна ожившая статуя. Только она несравненно мощней той, с которой мы сталкивались ранее, так что не забудьте сохраниться, перед тем как открывать дверь.

Изничтожив супостата, забирайтесь в нишу, где он стоял, и с пьедестала хватайте еще один ключ от Колизея. Возвращайтесь в предыдущую комнату и открывайте дверь. Скользите вниз. Вот он — Камень Философа! Хватайте его. Уровень завершен, а вместе с ним завершена первая история о Ларе Крофт, рассказанная вечером у камелька.

Россия

The Base

Новая история про бесстрашную грабительницу будет происходить в России. Ларе надо добыть некий артефакт — Spear of Destiny — дающий невидимость. Ценная штука, надо полагать, я и не знал, что у нас такие выпускают!

Оказавшись после ролика на военной базе, бегите направо вниз по рампе. Прибыв на склад, бегите прямиком в сторону пульта управления. Там вы наткнетесь на шкафчик, в котором окажется серебряный ключ. Схватив его, бегите вдоль левой стены, остерегаясь крана, которым Лару будут пытаться раздавить. Добежав до двери с замочной скважиной, — она там одна, не перепутаете, — открывайте ее и поднимайтесь в пульт управления. Расстреляйте двух нашенских вояк и заберите карточку доступа. В шкафу найдется и Узи.

Возвращаемся обратно на склад и бежим в сторону шкафа, где находился серебряный ключ. Подбегаем к двери справа от шкафа и, используя Swipe Card, открываем ее. Бежим вверх и оказываемся на небольшом балкончике. Сейчас предстоит слегка попрыгать.

Итак, с разбега перепрыгиваем на железнодорожный вагон внизу, забираемся на ящик, с него с разбега перепрыгиваем на ящики, стоящие у стены чуть правее. С них, опять-таки с разбега, — на ящики посреди склада; забираемся еще на один ящик, и с него — снова с разбега — на группу ящиков, стоящих под балкончиком, противоположным тому, с которого Лара начинала свои упражнения. Вновь залезаем на ящик и с него прыгаем на балкончик. Я забыл сказать, что за вами неотступно будет следовать кран, пытаясь всей своей массой раздавить несчастную Лару, так что сохраняйтесь почаще.

После того как вы окажетесь на балкончике, бегите в пультовую. Открыв дверь кнопкой, насладитесь видом супер-Лары. Обыщите оба шкафчика и откройте кнопкой вторую дверь. Спускайтесь вниз и бегите к двери, которую Лара выломала в мультике. Пройдя через нее, расстреляйте двоих охранников и, повернув в проход налево, выходите на свежий воздух.

Пробежав немного вперед, откройте карточкой дверь слева и, расстреляв охранника, присвойте серебряный ключ. Возвращайтесь назад в склад. И теперь идите в правый коридор. Поднимайтесь по рампе и открывайте дверь ключом. Вдоволь посмейтесь над роликом, исполненным на хорошем английском языке с неподражаемым русским акцентом!

Отсмеявшись, бегите направо и проваливайтесь вниз. Подбегите к центральной двери, и, открыв ее с помощью карточки, вы окажетесь в раздевалке. Убейте пса и обыщите все шесть шкафчиков. Открыв с помощью кнопки дверь, вы окажетесь в коридоре, из которого Лара только что выбежала.

Снова бежим прямо и выходим на улицу. Лару обстреливают сверху, но ведь это не есть проблема, не так ли? Успокоив обидчика, снова направляемся в генераторную, где не так давно Лара отобрала у трупа серебряный ключ. Обойдите генератор, и вы увидите, что в левой панели не хватает одного предохранителя. Но ведь в душевой вы уже нашли как раз один. Хватаем его и вставляем на надлежащее место! Ток есть! И дверка в генераторной, прежде наглухо запертая, открылась. Но прежде чем ломиться в нее, расстреляйте пса.

А вот теперь заходите в каморку, жмите кнопку и поворачивайте кран. Осталось только запрыгнуть на железнодорожную платформу, с нее перескочить на кран и далее запрыгнуть на подводную лодку. Все. Лара внутри.

The Submarine

После вступительного ролика Лара обнаруживает себя запертой в каюте подводной лодки. Это никогда не было для Лары проблемой, так что смело подходим к кро-

ватям и отламываем одну железную ручку от них. Теперь у Лары есть подобие ломика. С помощью него выламываем решетку (единственную, у которой не стоят огнетушители) и входим в вентиляционную шахту.

Пробираемся до самого конца и по лестнице слева поднимаемся в следующий вентиляционный пролет. Там аккуратно проползаем к краю, разворачиваемся и свешиваемся вниз ножками. Перебираемся на противоположную сторону и снова поднимаемся по лестнице. Осторожно подползаем к дырке с оборванными электропроводами и вновь свешиваемся на руках вниз. Переползаем на правую сторону, открываем люк и спрыгиваем в комнату. В тумбочке вы найдете минусовую клемму аккумулятора, а в шкафах — аптечку.

Вылезайте наверх и опять-таки на руках перебирайтесь налево. Снова поднимитесь по лесенке и подслушайте разговор капитана. Ползите дальше, спускайтесь вниз и снова ползите до конца. Откройте люк в полу слева и спрыгивайте вниз. Вы на кухне. У плиты суетится повар. Вот здесь надо действовать очень аккуратно. ПОДОЙДИТЕ к повару сзади и шарахните его по кумполу ломиком! Осталось подобрать Bronze Key, открыть железную дверь и забрать из шкафчика родные пистолеты. Справа на полке прихватываем новый Key, на этот раз Silver, и отпираем дверь, ведущую в кают-компанию.

Здесь нас ожидает схватка. Отправляем моряков к Нептуну и ломимся налево. Еще один потенциальный труп тут же перестает быть потенциальным, а Ларе остается лишь покрутить вентиль на люке и по лестнице отправиться на склад.

Ни сна, ни отдыха измученной душе — здесь тоже шляется два типа. Разобравшись с ними, заберите шотган и — на ящиках сверху — деталь от акваланга. Бежим назад — в столовую.

Открыв дальнюю дверь (с помощью вентиля), бежим в комнату справа. Новый охранник — новый труп. Видите ящик, а над ним люк? Я думаю, последовательность действий понятна: влезаем на ящик, подпрыгиваем, цепляемся за ручку люка — Сим-Сим, откройся! Вперед по проходу. В самом конце прохода откройте еще один люк и смело ныряйте головой вперед.

Из шкафчика заберите батарею, помеченную знаком плюс, скомбинируйте ее со второй половинкой...voila!... — полная батарея готова. Выходим из каюты и бежим по направлению к кают-компании, но к ней не поворачиваем, а бежим прямо, пока не провалимся вниз. Тормозим у люка слева и со свойственной нам наглостью открываем дверь в очередную каюту.

Оп-па! Ну откуда, скажите на милость, в подводной лодке столько народу?! Хотя в торпедном отсеке все равно кто-то должен был быть. Был, да не стало. Теперь путь Лары лежит наверх и в первую дверь направо. Очередное упражнение на тему «Кто первый выстрелит?», и можно забирать Suit Console.

Возвращаемся в уже успевший опостылеть коридор и идем в последнюю левую каюту — шлюзовой отсек. Собираем водолазный костюм из Suit Battery и Suit Console и празднуем завершение первого уровня.

На десерт — очередной ролик.

Deepsea Dive

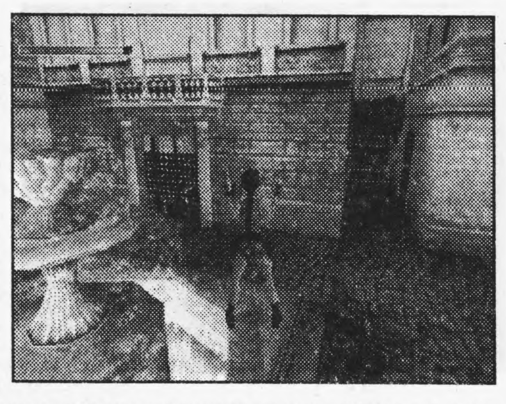
По моему, еще со второй части Лара так глубоко под водой не плавала. Ну что ж, зато в этот раз она не в пример как лучше оснащена.

Плывем прямо, налево и в провал на дне. Будьте предельно внимательны и осторожны — по дороге вы попадете под шквальный огонь. Как только вы доберетесь до провала — смотрите очередной мультик и забирайте Spear of Destiny.

Теперь скоренько (кислород тает на глазах, ведь водолазный костюм поврежден!) возвращаемся к подводной лодке и забираемся в нее.

Level complete.

Sinking Submarine



Катастрофа! Вот что значит без Лариной подготовки хвататься за артефакты. Придется выбираться из тонущей лодки. Спускаемся по лестнице вниз, бежим через торпедный отсек, затем направо и наверх. Здесь Лару ожидает легкая разминка. Задача — перепрыгивая через огонь, добраться до противоположного конца коридора. Справились? Отлично! Получите мультик...

Как вы поняли, из-за оборванных проводов по полу побегать уже не придется. Не беда — прыгаем по столам, не привыкать. Допрыгав до дальнего коридора, бежим по нему налево. Походя разобравшись с очередным членом экипажа субмарины, хватаем Swipe Card и бежим/прыгаем обратно в горящий коридор.

Пропрыгав его, поворачиваем направо, открываем карточкой левую дверь и поднимаемся наверх.

На мостике поворачиваем вентиль на двери и... снова смотрим кино!

Забрав у капитана очередной Key и вновь Silver, возвращаемся на мостик и ничтоже сумняшеся взбираемся грязными ногами на чистый стол с картами. Подпрыгнув, попытайтесь расстрелять верхнее окно и после разбития оного лезьте в образовавшийся проем. Сексуально виляя м-м-м... нижним плечевым поясом, ползем направо и открываем люк вниз.

Во-он он — рубильник, вырубающий ток на лодке: под потолком. Подпрыгиваем и цепляемся за него. Все. Ужас и хаос воцарились на обесточенной субмарине, зато теперь мы можем без лишних, лишних, лишних усилий зайти в ближайшую комнату с проводами. Забираем здесь оружие и (обязательно) канистру с Nitrogen'ом.

Теперь путь Лары лежит в нижний коридор, во вторую комнату с проводами (как спуститесь — сразу налево). Тут также обшариваем каждый закуток, собирая все, что плохо лежит, и забираем канистру с Oxygen'ом, которая лежит хорошо.

Отягощенная двумя канистрами (сильна баба!), Лара должна вернуться обратно на мостик, успокоив по дороге пару не в меру усердных моряков. Не забудьте захватить Bronze Key — с помощью него в комнате с переключателем вы можете открыть ящик с первым секретом.

Добравшись до капитана и поприветствовав его прикладыванием правой руки к головному убору, взбираемся вверх по лестнице и расставляем канистры по нишам — справа и слева.

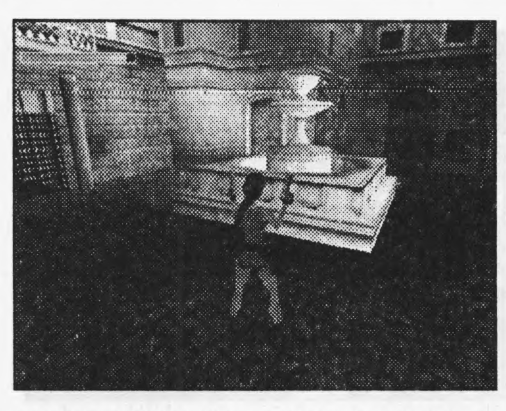
Все хорошо, что хорошо кончается, — особенно когда кончается очередным роликом!

Ирландия

Gallows Tree

Легкая разминка на предыдущем уровне была, оказывается, не просто так! Сейчас основательно разогретые мышцы и растянутые связки Ларе ой как понадобятся. Благо в этой части игры у девушки нет никакого оружия, даже той самой пары пистолетов, которая уже успела стать частью ее тела. Правда, во времена, когда происходит действие третьей части игры, Лара была еще сопливой девчонкой, и пистолеты ей были не положены по статусу! Ну что ж, приступим, помолясь!

По дорожке бежим прямиком к пропасти и недолго думая перемахиваем на другую сторону — на белый склон, находящийся справа от большого зеленого. Уцепив-



шись руками за трещину в скале, ползем налево, сваливаемся на очередной уступ и прыгаем дальше на пологий склон. Скользим по нему и тут же хватаемся за край. Вновь выполняем упражнение на умение перебираться на одних руках.

Добравшись до края склона, отпускаем его и тут же цепляемся руками за нижний уступ. Забираемся в щель, пробираемся через нее и добираемся до маленькой площадки справа. Залезаем на нее, подпрыгиваем и хватаемся за деревянную балку. С помощью нее перебираемся на другую сторону, скользим налево вниз и несколько мгновений благодушно отдыхаем, наслаждаясь мультиком про говорящего висельника.

Ну что ж, после краткого, но столь необходимого отдыха настала пора добраться до домика-колодца. Справа от того места, где вы появились, есть платформа, с которой Лара может допрыгнуть до балок на потолке. С их помощью добираемся до очередной платформы, с которой можно нырнуть прямиком в колодец. Так и поступим.

Добираемся до самого дна и долго-долго плывем куда плывется. Рано или поздно, может быть, даже не с первого раза, но Лара доберется до какого-то дома и сможет выйти из воды с левой стороны от деревянного помоста. Только вот беда: с этой стороны в дом не войти. Придется прыгать. Сначала с помоста постарайтесь допрыгнуть до маленькой треугольной площадки наверху ближайшего к вам левого (если стоять спиной к дому) склона. С нее перепрыгните на более длинный склон, и уже с него — на помост.

Вот теперь можно забраться внутрь этого дома и, не спрашивая ничьего соизволения, присвоить Rubber Tube (она в шкафу). Прыгаем в дыру в полу, вновь выплываем около дома и снова забираемся на большой помост. Теперь с него нужно перепрыгнуть деревянную загородку и выбраться на сушу на противоположной стороне бассейна. Пробегаем/проползаем, и...

Снова оказываемся у колодца, но на этот раз нам нужен не он, а башня. Оббегаем колодец по правой стороне, заползаем в пролом в самом низу и бежим в темный закуток, где немедленно обнаруживаем вилы (Pitch Fork). Соединяем их с ранее найденной Rubber Tube и получаем нечто вроде рогатки. Забираемся наверх и используем нашу импровизированную катапульту на досках, закрывающих вход в башню.

Видите, на земле валяется железяка? Это не просто железяка — это язык от колокола, в простонародии называемый Iron Chopper. Хватаем его и проваливаемся в дыру. Вылезаем из нее в первую же гробницу с левой стороны — такая зеленоватая. Там забираем факел, поджигаем его от единственного горящего факела в гробнице чуть подальше и прыгаем в очередную дыру.

Добравшись до развилки, Лара должна повернуть направо, а затем налево и еще раз налево. Вот и дерево, вернее, его корни. Что должна на месте Лары сделать настоящая спортсменка, комсомолка и грабительница могил? Правильно — поджечь корни и забрать выпавшее сердце.

После того, как Лара поговорит с монахом, не идите за ним следом! Лучше возвращайтесь прежним путем к гробницам и, вылезши из дыры, направляйтесь направо. Вы увидите закрытую дверь, а справа от нее нишу, куда и следует положить сердце. Дверь откроется, вы должны спрыгнуть вниз и единственно возможным путем добраться до конца этого уровня.

Labyrinth

Немного пошлявшись по церкви, смотрим новый мультик про призрак монаха и бежим в противоположный конец комнаты к трем плитам. Нажатые в определенном порядке, они откроют дверь. Порядок такой: центральная, левая, правая. Забежав в открывшуюся дверь и избегая по пути непосредственного контакта со скелетами, добираемся до скамейки с камнем. Это его в ролике крутил монах.

Хватаем камень, который на поверку оказывается прахом (Bone Dust), и возвращаемся к плитам. Высыпав пыль в котел в углу, отправляем к праотцам всех скелетов и на всех парах мчимся к началу уровня — справа откроется дверь. Скользим вниз и проваливаемся в бассейн с зеленой водой. Здесь нас ожидает новая сценка с призраком. После нее следует по рампе подняться чуть наверх и бежать по проходу прямо до моста.

По мосту добираемся до башни. Заходим в нее и видим рычаг, который надо... правильно, нажать. Башня повернется два раза, и Ларе ничего не останется, кроме как выйти из башни и по проходу добраться до следующего ее этажа. Вновь заходим в башню и вновь видим рычаг, который надо... правильно, не трогать! — а по мосту пройти к очередному проходу, который выведет вас к очередному этажу башни. Чтобы открыть дверь, надо взять книгу и затем, сделав прыжок с разбега, забраться на уступ.

Здесь вы встретите светящийся призрак, бегите за ним. Не волнуйтесь, если отстанете — он вас подождет. Лезем по уступам и, выбравшись наверх, прыгаем через провалы, встречающиеся по пути. Осторожно! Мало того, что вам надо постараться не отстать от призрака, так еще и недружественные монстры постоянно будут пытаться скинуть вас вниз.

Рано или поздно, но так или иначе Лара доберется до комнаты с двумя гробами. Наш путь лежит в открытый, где мы встретим монаха, который и выведет Лару из лабиринта.

Old Mill

Бежим вперед и смотрим ролик с всадником, после которого бежим в левую пещеру. Перепрыгиваем через пропасть, на ближайшем перекрестке поворачиваем направо и натыкаемся на двух суетящихся на платформе внизу маленьких противненьких демонят. Эти двое спокойного житья Ларе не дадут, а наоборот, со всей дури будут закидывать ее камнями. Придется с ними разбираться.

Разборки будут происходить следующим образом. Прыгаем на веревку, разворачиваемся на ней на 180 градусов и, раскачавшись (с помощью клавиши «?»), залетаем на самый верхний уступ, где хватаем потухший факел. Возвращаемся в пещеру (НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ БЕГИТЕ НАЛЕВО!!! Прямо и направо!) и поджигаем факел от его горящего собрата. Теперь осталось лишь швырнуть факел в демонов — сей нехитрый маневр заставит демонят паниковать, и они навсегда забудут о вашем присутствии на их вотчине.

Снова запрыгиваем на веревку, и с нее — к металлическому забору слева, где вооружаемся ломиком. Теперь спрыгиваем обратно на стартовую площадку, а с нее, с помощью многострадальной веревки, необходимо добраться до дальней площадки со столбами и запастись термосом с кофе, блоком сигарет и морем терпения, потому как предстоит очень долго и нудно прыгать.

Прыгать предстоит по камням, начиная с самого нижнего — серенький такой, с наклонной поверхностью. Что самое приятное — стоять на камнях нельзя, сразу начнете скатываться вниз. Так что не теряйте даром времени — прыгайте, и вам воздастся! Идея такова — вам нужно добраться до узкого прохода в скале наверху. Дерзайте.

Наконец-то добрались? Браво! Ползем по проходу, свешиваемся на руках и продвигаемся немного налево. Забираемся в новый проход и снова в позе первобытных предков ползем дальше, спускаемся вниз. Хватаем аптечку и с помощью лома отколупываем от камня мелок (Chalk).

(Кстати, у меня не единожды получалось прямо с веревки запрыгивать на этот проход — во-он он, справа и чуть ниже железной решетки. Попробуйте, может быть, и не придется скакать по этим долбаным столбам!).

Теперь осталось всего лишь вернуться к самому началу уровня. Упадите на площадку с импами, а с нее с разбега — на площадку, находящуюся чуть ниже площадки, на которой вы впервые здесь появились. Выбраться наверх труда не составит. Дальше сущая ерунда.

Вернитесь в каньон, где Лару атаковал Всадник, которого зовут, кстати, Владимир Калита! Для этого пробегитесь с площадки по проходу, поверните налево, подтянитесь — и Лара на месте. Черный квадрат, белый мел... я думаю, все понятно. Тут разработчики почти подряд побалуют нас двумя мультиками — после первого необходимо пробежать вперед, соскользнуть вниз, пробежать по проходу и посмотреть второй.

Далее следуйте между двумя домами, перепрыгивайте через ручеек, и Лара окажется перед старой ветряной мельницей. Ныряем в водоем, оплываем мельницу слева и на самом дне видим серебряную монетку, которую охраняет злобный монстр кроваво-красного цвета. Вам необходимо добраться до монетки в тот момент, когда монстра не будет поблизости, — если он вас схватит... Load game.

Хватайте монетку, быстро удирайте от монстра, положите монетку в клетке и наслаждайтесь душераздирающим зрелищем устранения монстра. Плывите в тот район, который охраняло чудовище, проплывите в проход, и вы окажетесь внутри мельницы.

Раз пять крутаните большое колесо с шипами. Теперь надо действовать очень быстро. С разбега прыгайте налево от колеса — Лара начнет вращаться по горизонтальной оси. Дальше — прыжок на платформу, с нее — на наклонную платформу, и Лара окажется перед дверью. Если вы все сделали быстро и правильно, то дверь будет чуть-чуть приподнята — проползите под ней, пока она окончательно не опустилась.

Дальше наш путь лежит НЕ ВНИЗ, а НАВЕРХ. Заберитесь на уступ, а с него перепрыгните к переключателю. Переключатель — давить, а затем прыгать вниз, в воду. Выплывите на поверхность и направляйтесь к тому дому, где был мультик со всадником. Обойдите дом слева и прыгайте в красный ручей. Выбирайтесь на левый уступ и по открывшемуся проходу ползите по единственно возможному пути. Вскарабкайтесь наверх и прыгайте на серый прямоугольный уступ слева. С него перепрыгивайте в первое слуховое окно, далее — на козырек над входом, следом — во второе слуховое окно. Теперь надо перепрыгнуть на крышу мельницы — это сделать совсем не просто, но возможно. Терпение, господа, терпение! Осталось совсем чуть-чуть!

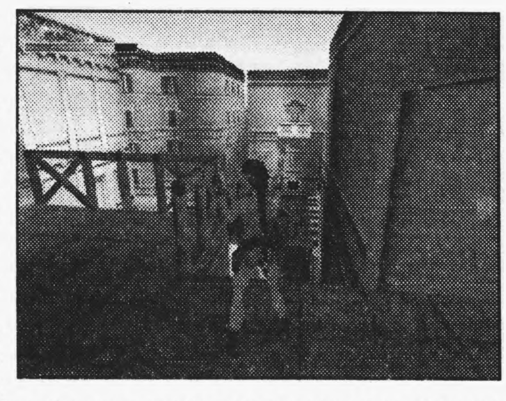
На корточках подползаем ко входу и жмем кнопку прыжка. Оп-ля! Лара внутри. Осталось лишь повернуть вентиль и с облегчением перевести дух, разглядывая длинющий финальный ролик этого уровня.

Заводы фон Кроя

The 13-th Floor

Ну что ж, пришло время последнего эпизода финальных приключений Лары Крофт. Поиграв немного в Бэтмена и Человека-Паука во вступительном ролике, Лара оказывается в офисном здании, принадлежащем некоему Фон Крою, владельцу очередного артефакта, раскопанного им (странно, что не Ларой!) в египетских пирамидах. «Миссия Невыполнима-3» начинается. В роли Тома Круза — Лара Крофт в кожаном прикиде, черных очках и с кучей автоматов!

Бегите направо, поднимайтесь вверх по лестнице и продолжайте бежать прямо — вот он, заветный артефакт! Пробегайте дальше по проходу, забирайте патро-



ны и в снайперском режиме палите в замок на двери. Когда вентиляционная шахта обвалится, в том же режиме стреляйте в голову амбала, которого нам показали чуть раньше.

Изничтожив его, взбирайтесь на шахту и лезьте дальше. Быстро пробегите по коридору к лестнице (если вы будете делать это медленно и степенно, Лара сгорит в пламени взрыва!). Подбирайте аптечку и лезьте по лестнице.

Заберитесь по еще одной ультрамодной лестнице... осторожно, поперек нее курсирует робот-охранник, способный изничтожить Лару лазерами! Слева — белая плита, пробитая выстрелами. Одного снайперского выстрела будет достаточно, чтобы разбить ее, и теперь путь наверх-вперед свободен.

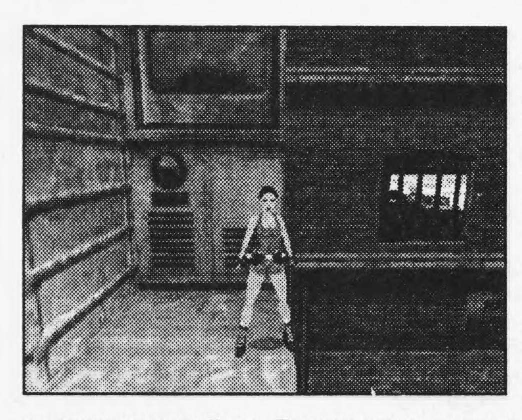
Поверните налево, заберите патроны, развернитесь, бегите вперед. Тут на вас повеет духом Half-Life, потому как, оказывается, эту шахту охраняет автоматический пулемет, а внизу по коридору шляется охранник. Не теряя времени даром, — пулемет строчит безостановочно, — сползайте вниз и убейте охранника. Бегите направо, к автомату с газировкой.

Напротив автомата увидите вентиляционную решетку; метким выстрелом избавьтесь от нее и ползите вперед. Разбив еще одну решетку, выбираемся из вентиляционного колодца и видим спящего охранника. ВНИМАНИЕ! Пока вы от него не избавитесь, передвигайтесь только пешком, чтобы не разбудить, — иначе он поднимет тревогу! Один снайперский выстрел в голову — и растяпа засыпает вечным сном, а мы забираем High Level Access Card и, использовав ее в этой же комнате, пополняем в кладовке запас патронов.

Теперь бежим к лифту (справа от той вентиляционной решетки, из которой вылезла Лара) вызываем его... дальше все как в HL! Убив всех троих охранников, бежим к двери налево от лифта. Использовав карточку, открываем ее и... парней в оранжевой форме расстреливать не надо — это безвредные ученые, и им до Лары почему-то совершенно нет дела. Просто нажмите кнопку и бегите в противоположную сторону, поверните направо. Пробегите насквозь две комнаты и в последней нажмите единственную не светящуюся кнопку. Подхватите выпавший из защитного костюма Access Code Disk и возвращайтесь в лифт. Жмите кнопку, и вот вы снова на 13-м этаже!

Теперь бегите вправо от каморки ранее убитого охранника. Используйте на терминале диск и залезайте в открывшийся люк. Немедленно начнутся взрывы. Не пугайтесь: пока вы не подойдете близко к шесту, они вас не достанут. Обратите внимание — взрывы начинаются сверху шеста и продвигаются по нему вниз. Следуем вслед за ними — сверху вниз — и немедленно залезаем в проход. Можно перевести дух!

Проползите вперед по проходу, а затем пройдите прямо по железному мосту. В комнате справа обыщите полки и следуйте пешком далее направо. ПЕШКОМ спускайтесь вниз по лестнице и подойдите к амбалу, стоящему спиной. Пара выстрелов в голову, и он отправляется к праотцам, но Ларе не следует расслабляться. Вдруг откуда ни возьмись появляется второй амбал, который при вашем желании тут же отправится вслед за первым. Подойдите к двери, откройте ее, используя карточку, идите вперед и убейте третьего амбала. Подберите еще один диск, на этот раз Iris Lab Access, и следуйте дальше вперед.



На верхнем этаже лаборатории лично я предлагаю следующую последовательность действий: заверните за угол, с ускорением пробегите мимо охранника и вновь поверните за угол, чтобы автоматическая пушка уже не смогла вас достать. Теперь можно спокойно убить охранника и войти в лабораторию.

Лара заставит ученого открыть дверь, и теперь можно заняться непосредственно похищением артефакта — головы Ирис. Нажмите на выключатель у двери и очень быстро бегите вниз, в испытательный зал. Если вы не успеете, то напряжение автоматически включится, и вы не сможете взять артефакт. Придется начинать сначала. Рано или поздно, но вы сможете добраться до артефакта. Теперь осталось только вбежать в коридор в дальнем конце зала.

Escape with Iris

Все как обычно: мало украсть артефакт, его еще надо унести! Займемся этим.

Бегите вперед и пообщайтесь с напарником. Он расскажет Ларе, что у нее не должно быть никакого металла, иначе она не пройдет через рентгеноскоп. Что ж, делать нечего, кладем автомат на полку слева от прохода.

Вот теперь Лара чиста и может пройти через следующий проход, в котором вы увидите не столько Лару, сколько ее внутреннее содержание! Первый ящик в проходе открывать не стоит. Видите, рентген показывает, что внутри него бомба?! Во втором ящике — аптечка.

Бежим дальше до развилки, на которой поворачиваем налево. Затем поворачиваем направо. Далее — прямо, в комнату, где стоит обыскать шкаф. Бутылка с хлороформом наша! Кстати, заметьте, справа от этой комнаты — вход в туалет, закрытый кодовым замком.

Бежим дальше по коридору и забегаем в правую комнату (левая все равно не откроется). В тумбочке возьмите тряпку и надушите ее хлороформом. Теперь можно степенно подойти к охраннику и...спи сладко, друг мой!

В новом коридоре обыщите все комнаты: в одной из них вы найдете новую бутылку с тонизи... усыпляющим зельем, а в другой — Restroom Access Card. Возвращаемся к туалету и вводим код, означенный на карточке: 8526.

Вошли в туалет и — нет, нет, не бежим оправляться! — бежим по мужикам, в смысле, в мужское отделение. Вышибаем у первой кабинки дверь и, подпрыгнув и повиснув, открываем вентиляционный люк (плита с трещиной на потолке). Ползем по вентиляции до конца, разворачиваемся и, уцепившись руками за нижний край, падаем вниз. Продолжаем в процессе падения цепляться за что ни попадя, иначе Лара костей не соберет!

Оказавшись в самом низу, проползите вперед и аккуратно, на руках, спуститесь вниз. Достигнув самой нижней точки лестницы, продолжайте удерживать «действие» и нажмите стрелочку вверх. Лара заберется в нишу с розочкой. Теперь из нее надо перепрыгнуть на платформу, а оттуда по тросу забраться на самый верх. Совершите сальто назад, и вы опять на твердой поверхности. Продолжаем заниматься акробатикой (прям Олимпиада какая-то, чесслово!). Теперь Ларе надо запрыгнуть на шест, а с него сигануть в нишу. Шест, к слову, эта не та палка с лампочкой, которая торчит прямо перед вами, а белая такая штуковина,

которая висит справа! Ну что, вы уже в нише? Хорошо... Теперь отсюда прыгаем на крышу лифта. Прыгать надо по диагонали с самого края.

На крыше лифта открываем люк и внутри нажимаем кнопку. Выходим из лифта и не прикасаемся к стражнику, а нажимаем на кнопку вызова соседнего лифта. Во втором лифте Лара должна нажать кнопку и расстрелять секьюрити. Снова нажмите кнопку; лифт начнет падать вниз. Теперь быстро бегите к кнопкам и снова нажмите их. Если не успеете, то разобьетесь, в противном случае аварийный тормоз смягчит падение.

В упавшем лифте идите к сломанной двери и слева от нее лезьте наверх. И снова гимнастика с акробатикой! Прыгайте на палку, с нее — на дальнюю платформу. По стене справа лезьте наверх; немного не долезая до потолка, сделайте сальто назад и приземляйтесь на платформу. С этой платформы скачите на белый шест, с него — на противоположную платформу. Теперь прыгайте к вентиляционному окошку.

Соскользните, потом прыгайте с решетки на полу, уцепитесь за шест. С него прыгайте на другой шест, подождите, пока огонь утихнет, и — на платформу. Сразу же сделайте шаг вправо, чтобы огонь вас не задел. Прыгайте в маленькое окошко слева, потом идите по веревке. Долго скользите вниз, окажетесь прямо у коридора, по которому прогуливается охранник. Выходите в коридор и бегите направо; он начнет стрелять по Ларе.

В круглой комнате со столом идем к окну и по лестнице забираемся на следующий этаж. Там надо сделать так, чтобы снайпер попал в огнетушитель. Откроется секрет с розой. Давим кнопку на стене. Вот мы и обезопасили себя от лазеров. Идем к столу и далее по коридору.

В конце коридора перепрыгните к зеленой стене. Осторожно! Высокое напряжение! Нажмите серую кнопку и идите в открывшиеся двери. Смотрим кино и продолжаем наши похождения!

Пешком подойдите к дальней стене и нажмите две кнопки; идите дальше. Окажетесь в телепортационной комнате. Из нее идите в комнату с ящиками.

Вновь на потолке люк в виде плиты с трещинами. Открываем и ползем внутрь. В новой комнате кнопкой включаем рентгеноскоп и смотрим, в каком ящике лежит диск. В остальных будут бомбы. Возвращаемся к ящикам и забираем телепортационный диск.

Рядом с телепортационной комнатой — компьютер. Диск отправляем в него и вставляем голову Ирис в держатель в самом центре телепортационной. Она станет красной, и в полу откроется люк. Разумеется, Ларе надо спуститься в него и запомнить последовательность кнопок, которые будет нажимать охранник. Уточните при помощи очков с увеличением (он будет нажимать кнопки еще раз). Код: 1672.

Подождите, пока он уйдет, и наберите код. В новой комнате будет еще один охранник. Его можно вырубить хлороформом, как и раньше. Теперь можно нажать кнопку на стене и проползти в красный лаз слева.

Лара вновь в комнате, где оставила свой любимый автомат! Бегите через комнату с ящиками, потом налево. Расстреляйте огнетушитель из автомата. Но не тот, который у главной стены, а тот, который находится у небольшой двери справа. Она наконец-то откроется. Как в детстве, смотрим мультики и радуемся удачному завершению очередного уровня.

Red alert!

Этот уровень — последний, и как всегда на последних уровнях Лариных приключений, здесь тоже рекомендуется сохраняться настолько часто, насколько это вообще возможно. Не забывайте об этом, и вы пройдете всю игру часов за 7-8. В противном случае... Но к делу!

Пробегите немного вперед и снайперским выстрелом в голову уложите охранника в защитном костюме. Прыгаем вперед, потом на лестницу с разбегу. Лестница под вами обрушится. Снова прыгаем, пока под Ларой не рухнет еще одна лестница. Если прыгать в тот момент, когда она падает, то можно сразу же ухватиться за другой край. На уступе с огнем вышибаем стену, благо она с трещиной. В комнате с решетчатым потолком открываем люк. Его ручка будет крайняя справа. Прыгать надо точно параллельно краю люка. Лезем наверх и мочим охранника.

В следующем коридоре с помощью лазерного прицела открываем красный вентиль справа. Как красивы лучи лазеров в облаках пара! Но наслаждаться этим зрелищем некогда...

Пробираемся к лифту и разбираемся с охранником, который появится из него. В лифте жмем кнопку и выходим на следующем этаже. Нового секьюрити должна постигнуть судьба его собратьев! Я думаю, объяснять это не надо.

Ну вот, новая напасть! Гимнастикой мы уже вдоволь позанимались, настало время поупражняться в стрельбе в левой комнате. Для начала переключите автомат на режим «Rapid», затем, используя лазерный прицел, расстреляйте мишени слева направо. Они не должны достигнуть рубежа. Помните, у вас всего одна попытка, так что сохранитесь, прежде чем начать! Если вы все сделаете правильно, то загорится белая лампочка, и вы сможете открыть еще две двери на этом уровне.

За второй дверью — еще один тест. Он намного сложнее предыдущего (правда, справедливости ради надо сказать, что если вы его вообще не будете проходить — ничего страшного не случится). Правда, если Лара сунется в эту комнату, то при неудачном прохождении испытаний ее ожидает скоропостижная и белая... С косой!

Так что лучше сразу по прохождении первого теста идем в оружейную комнату (напомню, вы должны расстрелять ВСЕ мишени в первом тире), хватаем со стойки с зелеными лазерами Grapping Gun. Возьмите к нему со стола патрон Grapping Gun Ammo, и вперед на склад с ящиками.

Сейчас, после стрелкового теста, разобраться с очередным охранником труда не составит! После удачной разборки лезьте на самый высокий ящик, с него стреляйте Grapping Gun'ом в решетку на потолке. Теперь прыгайте на веревку, а с нее на стену, которая вся в темных пятнах. Постарайтесь попасть точно на ту «линию», на которой находится и низ «окошка». Отсюда перебирайтесь к окошку в стене, что под потолком.

Теперь быстро переключайтесь в снайперский режим и застрелите двух охранников. Вот теперь можно поехать на лифте на этаж с лазерами, там убить очередного охранника и вернуться обратно в комнату с лазерами. Справа — еще один патрон.

Идем к сломанной лестнице. Выпуливаем Grapping Gun вверх — в лестницу в середине комнаты — и прыгаем на веревку. С нее запрыгиваем в проем со сломанной решеткой. Лара моментально начнет скользить вниз, так что прыгайте в противоположную сторону, чтобы не попасть в огонь. В комнате с ящиками подаем на пол и быстро уничтожаем охранника, чтобы он не успел включить тревогу. Вот здесь настоятельно рекомендуется сохраниться, так как дальше в игре может проявиться одна ма-а-аленькая ошибка.

Идем в коридор и лифт, давим кнопки. По выходе из лифта вы увидите, как сверху на веревках спустятся два типа, убейте их. (Если двери лифта не откроются или охранники не спустятся, то это как раз та самая ма-а-аленькая... Я же предупреждал — сохранитесь!)

Идите к переключателю, от него с разбега прыгайте на веревку, с нее на большой ящик. Здесь можно прыгнуть и открыть дверцы люка, потом стрелять в охранника, а можно просто залезть в эти ЗАКРЫТЫЕ(!) ДВЕРИ и идти по вентиляции дальше.

Находим красную кнопку и проваливаемся вниз. В комнате с лазерами вы можете идти только в одном направлении.

Вылезаем из вентиляции и прыгаем на ящик. Возьмите патроны и стреляйте в андроида (переключитесь в Rapid). Когда большая часть его кожи слетит и он станет металлического цвета, стреляйте в вентиль. Вода под напряжением, робот металлический — что еще надо для полного и абсолютного счастья?! Зато теперь Лара не может ходить по полу. Она хоть и не из металла, но тока тоже не переносит без вреда для своего здоровья...

Я надеюсь, в Ирландии вы выпили не весь кофе? Самое время заварить еще. Будем прыгать! Снова!! Опять!!!

Для начала — в вентиляционную шахту, с нее — на нижний уступ. Здесь сохранитесь. Потом вы упадете, но если загрузите предыдущую сохраненку, удерживая «действие», то будете висеть на нижнем уступе.

Висеть, конечно, но не до посинения! Вы ведь хотите пройти игру до конца, благо осталось совсем немного... Итак, продолжаем. После загрузки жмите «прыжок» вместе с «перекатом», — Лара перевернется в воздухе, — цепляйтесь за второй уступ. Сохранитесь. Аналогично прыгайте на третий уступ. Сохранитесь. С него (с самого правого положения) прыгайте и держите «прыжок», «перекат» и стрелку влево. Если повезет, то приземлитесь на площадку, с которой уже никуда не свалитесь. Сделано? Очень хорошо! А вы говорите, Моцарт...

Хватаем Grapping Gun Ammo и недолго думая стреляем в решетку на потолке. Хватаемся за веревку, раскачиваемся и прыгаем с нее прямиком в проем.

Рычаг ждет исключительно вас, так не заставляйте его ждать слишком долго — жмите. Теперь вернитесь к мертвому киборгу и заберите Key bit (Left).

Снова лезем вверх, хватаем еще один Grapping Gun Ammo и снова прыгаем на веревке к рубильнику. Теперь прыгаем в вентиляционную шахту и пробираемся до комнаты с лазерами. Но Ларе теперь туда не надо. «Туда нэ хады! Ты сюда хады, направо, и в первый проход налево», — как сказали бы наши друзья из кавказских стран.

Ой, вертолетик! Ой, да он стреляет! Пробежав комнату с газом, упретесь в лазеры. От них бежим налево. Здесь вы увидите рычаг, который должны будете нажать позже. А пока возвращаемся к вертолету и скачем по платформам в дальний конец. От баллонов надо держаться подальше — они имеют обыкновение взрываться в самый неподходящий момент. Прыгаем на последнюю платформу.

Бежим в бар, но не прямо к стойке, а под нее. Жмем кнопку на стене. Теперь бежим обратно к вертолету в сопровождении киборга. Вот теперь мчимся к рычагу, который раньше нажимать было не надо, а теперь наоборот. Пробежав простреливаемый вертолетом коридор, ждем, пока киборг пройдет сверху, давим на рычаг, дверь за ним захлопывается.

Кстати, по сведениям из авторитетных источников, киборг временами падает в яму у вертолета и не хочет из нее вылезать. В таких случаях рекомендуется загрузить последнюю сохраненку и попробовать снова. Некоторые, между прочим, жалуются на то, что этот андроид вообще не хочет бежать за Ларой в сторону газовой комнаты. Но это так, к слову...

Теперь бежим к лазерам, от них направо. Через две комнаты направо давим рычаг над ящиком. Дверь в комнату со вторым переключателем откроется, и теперь нам надо бежать к ней — обратно к лазерам и от них направо. Жмем рубильник, и комната, где находится Лара, очистится от газа, зато комната, где бушует киборг, — наполнится. Он побегает немного и сдохнет. Опять нажмите рубильник и бегите к упокойнику.

Хватаем Key bit (right) и бежим к вертолету и направо. Там — налево от лазеров и по лестнице наверх. Окажетесь в знакомой комнате с буквой «Н» на двери. Совместите в инвентаре обе части ключа, получите Helipad Access Key. В замок его, ненаглядного, и вперед, в открывшуюся дверь. Вот, пожалуй, и все. Нет, точно все!!!

Игорь Савенков (isavenkov@mail.ru)

КОРСАРЫ: ПРОКЛЯТИЕ ДАЛЬНИХ МОРЕЙ

Разработчик	Акелла
Издатель	1C
Жанр	Strategy-Adventure
Требования	PII-233, 64 Mb, 3D уск.

«Корсары» — замечательная пиратская игра от российских разработчиков. В идейном отношении она во многом навеяна легендарной игрой «Pirates!» Сида Мейера и даже может считаться ее 3D-римейком. В роли молодого капитана Шарпа вам предстоит вкусить всю прелесть пиратских приключений: совершать лихие набеги, брать корабли на абордаж, распутывать коварные интриги, стремясь продвинуться по служебной лестнице и найти легендарные сокровища, попутно выяснив тайну своего происхождения... Великолепная графика и куча спецэффектов создают потрясающий эффект присутствия. Игру портит только обилие багов, которые, впрочем, уже исправляет команда «Акеллы».

На Западе игра издана фирмой Bethsoft под названием Sea Dogs.

Корсар поневоле

Итак, вы — молодой английский капитан Николас Шарп, бежавший из испанского плена. Вы направляетесь на остров Хайрок, столицу британской колонии, дабы получить корсарский патент, позволяющий вам «законно» грабить испанские суда (на самом деле, не только испанские) и тем самым возместить свои убытки, равно как и причиненный моральный ущерб. Однако вы не обязаны получать корсарский патент из рук англичан и можете взять его у французов или даже у бывших своих обидчиков — испанцев. Наконец, вам никто не запрещает вступить в пиратское братство и стать «вольным пиратом». В зависимости от того, какой путь вы изберете, вас ожидают четыре совершенно разных сюжета и, значит, четыре разных прохождения одной и той же игры. Однако цели игры примерно одинаковы: если вы возьмете корсарский патент, тогда ваша цель — стать губернатором всего архипелага (будь то с английской, французской или испанской стороны), если же вы изберете путь вольного пирата, тогда ваша цель — провозгласить некое «независимое свободное пиратское государство» и стать во главе его.

Квесты

Для прохождения игры необходимо пройти цепочку обязательных квестов (разную для каждой из четырех сторон: англичан, французов, испанцев и пиратов). Основные квесты, как правило, дают вам губернаторы островов. Есть и дополнительные квесты, не обязательные для прохождения, но могущие существенно помочь вам в этом деле. (Например, раздобыть прекрасную подзорную трубу, в которую видно абсолютно все, даже скиллы офицеров вражеских кораблей.) Эти квесты может дать вам кто угодно, так что разговаривайте со всеми встречными-поперечными. Никогда не спешите обрывать разговор, даже если вам кажется, что все ясно, — разговор может дать неожиданный поворот. Кроме того, вы можете получить экспу, просто дослушав бредни (или советы) собеседников до конца. С некоторыми персонажами можно и нужно говорить по второму-третьему разу: после совершения ка-

кого-либо действия они могут выдать вам дополнительную информацию. (К примеру, такой намек: если кое-что вернуть алхимику с Хайрока, то после первого квеста он даст вам второй.)

Все квесты приносят вам так необходимый опыт и дают, как правило, золото или кое-что полезное (ценный офицер вливается в вашу команду, вы получаете ценный предмет или предмет для дальнейшего квеста и т.п.).

В ходе игры, в принципе, можно переметнуться на любую сторону. Достаточно приплыть на Шарк Айленд (пиратский остров) и приобрести там патент любой нации или стать вольным пиратом. Обойдется вам это в 5000 золотых и −10 репутации. Разумеется, это усложнит и запутает прохождение игры. Для нормального прохождения нет никакой необходимости «менять хозяина».

Расти, расти, мой Капитан!

Вы начинаете зеленым капитаном 12-го ранга (ниже не бывает), и по мере прохождения игры можете дослужиться до капитана 1-го ранга. Повышение на каждый ранг дает вам возможность управлять кораблем более высокого класса: капитан 12 и 11 рангов может управлять судами не выше 6-го класса, капитан 10 и 9 рангов — кораблями не выше 5-го и т.д. Кроме того, с повышением ранга вам дается 3 специальных очка, которые можно использовать на развитие тех или иных умений.

Умения

Ваш капитан обладает 9 умениями, каждое из которых можно прокачивать до 9-го уровня.

Навигация − повышает скорость и маневренность корабля.

Меткость − точность стрельбы пушек; каждое очко повышает меткость на 10%.

Перезарядка − время перезарядки снижается на 5% за каждое очко.

Координация − все пушки стреляют не одновременно; каждое очко координации снижает на 5% время между выстрелом первой и последней пушки.

Защита − это умение вашей команды укрываться при вражеских обстрелах; каждое очко защиты снижает на 5% потери вашей команды.

Абордаж − позволяет брать на абордаж корабли противника с более дальнего расстояния; каждое очко увеличивает на 5% «абордажное расстояние».

Фехтование − умение эффективно сражаться при захвате вражеского судна; грубо говоря, это сила вашего удара.

Починка − умение чинить корпус и паруса прямо в открытом море; необходимо наличие в трюмах достаточного количества досок и парусины. При максимальном значении «починки» можно отремонтировать корпус корабля, поврежденный даже на 90%. Чем выше навык починки, тем быстрее ремонтируется корабль: за каждые два очка время ремонта сокращается на 1 день; однако починка не может быть выполнена быстрее, чем за 4 дня. Если у вас недокомплект команды, то починка будет идти медленнее.

Коммерция − умение купить товары подешевле и продать подороже; каждое очко снижает цену продажи на 5% и повышает цену покупки на 5%; однако это умение никак не влияет на цену приобретаемых вами кораблей.

Какие умения развивать в первую очередь — это зависит от стиля вашей игры. Однако можно дать ряд общих советов. В первую очередь, обратите внимание на фехтование. Даже если вы и не собираетесь брать суда на абордаж, все равно как можно раньше доведите это умение хотя бы до 5. В ходе выполнения квестов вам все равно придется брать форты, где это умение играет критическую роль: благодаря высокому навыку фехтования вы можете справиться с противником, команда которого по численности в 2-4 раза превосходит вашу. Главное внимание обратите на 3 «стрелковых» показателя: меткость, перезарядка и координация — они суще-

ственно повышают огневую мощь вашего корабля. Далее, нелишним будет поднять навигацию, дабы изначально иметь преимущество в скорости и маневренности. Если вы собираетесь промышлять абордажем, развивайте одноименный навык, что облегчит вам подход к вражеским кораблям. Защита и починка — явно вторичные умения: хорошо воюйте, и вам не потребуется «латать дыры». Ну а если нарвались на сильного противника — сразу же после боя направляйтесь в порт и восполняйте потери. И совсем бесполезным кажется навык коммерции, поскольку с деньгами проблем почти не бывает (ну, сделаете лишний торговый рейс, дабы компенсировать низкий ее уровень).

Офицеры

Есть и другой способ повышения навыков — найм офицеров, умения которых дают плюс к вашим умениям. Правда, офицерам, как правило, приходится платить весьма приличное жалование (нередко даже превышающее суммарное жалование всех матросов), но это не беда, поскольку деньги всегда можно легко заработать на торговле. Офицеров обычно можно встретить в тавернах или заполучить в ходе выполнения квестов.

ЛУЧШИЕ ОФИЦЕРЫ (ТАБЛИЦА 1)

Офицер	Имя	Содержание	Что дает?
Первый помощник	Реймонд Ибелин	900	+3 навигация
Боцман	Эндрю Шу	500	+3 навигация, +1 фехтование
Казначей	Адам Мюллен	1000	+3 коммерция
Канонир	Дрейфус Фьюз	2000	+3 меткость, +3 перезарядка, +3 координация
Плотник	Жак Делурс	300	+2 починка
Судовой врач	Дик Оакенвуд	0	+2 защита

Первый помощник – ваша правая рука; повышает навигацию. Но самое главное, при наличии помощника можно брать призовые корабли (захваченные при абордаже) и отводить их в порты для продажи (иначе приходится их топить).

Канонир – пожалуй, второй по ценности офицер. Он поднимает сразу 3 важнейших умения: меткость, перезарядку и координацию.

Боцман – не последнее лицо на судне: обычно поднимает навыки навигации и фехтования.

Судовой врач – дает несколько очков защиты.

Плотник – добавляет несколько очков починки.

Казначей – повышает коммерцию.

Самые ценные офицеры представлены в таблице 1. Умолчим, где и как их можно нанять — а то будет неинтересно играть. Дадим только маленькую подсказку: в игре есть два первых помощника, причем обоих можно найти на французских островах (а патч перемещает одного из них на пиратский остров).

Набираемся опыта

Итак, повышение ранга происходит по мере накопления опыта. За каждый выполненный квест вам идут очки опыта, однако этих очков явно недостаточно, чтобы быстро продвигаться по служебной лестнице и заиметь желанный крутой корабль. Поэтому приходится заниматься типичным «пиратским промыслом»: грабежом судов. Очки начисляются за каждый потопленный или захваченный корабль, причем

за потопленный существенно больше (обычно в районе 2000-7000, тогда как за захват судна вам не дадут более 2000). При этом учитывается ваше умение и сноровка: за прямое попадание в пороховой погреб (так называемое критическое попадание, которое приводит к немедленной гибели корабля) вам дадут в два раза больше экспы. Если, плавая на шлюпе, вы умудритесь пустить ко дну фрегат, то получите существенно больше опыта, чем если бы вы потопили какой-нибудь там пинк. Самая большая экспа дается за разрушение форта (не менее 20000), но и дело это нелегкое и достижимое только на «крутых» посудинах не ниже 3-го класса. В самом начале игры весьма трудно раздобыть экспу прямым пиратским способом, поскольку почти все противники явно сильнее вас. Поэтому такой вам совет: не ввязывайтесь в драку в одиночку, лучше присоединитесь к битве, в которой участвуют союзные вам корабли. Тогда вы сможете разделить их опыт, внеся весьма скромный вклад в дело разгрома противника.

Репутация

Репутация — это то, как относятся к вам люди: считают ли вас человеком своего слова, способным выручить в любую минуту, или ветреным бродягой, заботящимся только о собственном благополучии. При низком уровне репутации вам будет сложно договариваться о чем-то с людьми, а некоторые могут даже вообще отказаться говорить с вами. Если вы вовремя не выплатите жалованье при низком уровне репутации, тогда на корабле немедленно поднимется бунт, и вас вздернут на рее (на этом, естественно, игра и закончится). При высоком уровне репутации с вами охотно имеют дело, и сделки (типа найма офицеров, покупки кораблей) обходятся дешевле.

Соответственно, ведите себя так, чтобы люди были о вас высокого мнения. Не требуйте лишнего или дополнительного вознаграждения и выполняйте просьбы жителей (типа принести вина жаждущему стражнику), не бросайте союзников в беде. Правда, репутацию можно купить и за деньги у местного священника на Мертвом Острове (+ 1 к репутации всего лишь за 100 золотых).

Корабли

Корабли делятся на 7 классов: от простейшей безоружной лодки (7-го класса) до «плавучей крепости» — мановара (1-го класса). В самом начале вам доступны только простенькие посудины 6-го класса, но по мере роста ранга Николаса вы сможете приобретать все более солидные суда. При выборе корабля особое внимание уделяйте его скорости и маневренности: шустрому кораблику при умелой тактике вполне по силам потопить малоповоротливую посудину, обладай она хоть в 2-3 раза большей огневой мощью. Затем смотрите на количество и калибр орудий. Далее — на максимальное количество команды: тут чем больше, тем лучше, хотя поначалу может показаться обратное, ведь каждому матросу надо платить 50 золотых ежемесячно.

Однако, проведя хотя бы одну абордажную схватку, вы ясно почувствуете преимущество большого коллектива. Грузоподъемность на судах выше 6-го класса практически не играет роли (места в трюмах обычно всегда хватает).

Выбор корабля зависит от предпочитаемой вами тактики ведения морских боев. Но если сделать ставку на скорость и маневренность, то типичная цепочка перехода от корабля к кораблю выглядит так: Пинк — Шлюп — Шнява — (возможно, Бриг) — Корвет — (возможно, Быстрый Линейный Корабль) — Боевой Корабль. Вожделенная цель многих игроков — поплавать на Мановаре, однако для прохождения всей игры вполне достаточно ограничиться Корветом — самым быстрым и высокоманевренным кораблем с приличной огневой мощью.

Для более детальной информации по всем кораблям смотрите таблицу 2.

КОРАБЛИ (ТАБЛИЦА 2)

Класс	Тип	Грузоподъемность (ц)	Макс. Команда	Мин. Команда	Скорость	Маневренность	Хит-пойнты	Всего орудий	Цена покупки	Цена продажи	Доступный калибр
1	Улучшенный Мановар	6000	850	140	11,50	30	20000	98	100000	90000	12 16 24
1	Мановар	6000	800	175	10,50	25	18000	98	100000	90000	12 16 24
1	Усиленный Боевой Корабль	3800	540	140	10,00	25	15500	68	85000	80000	12 16 24
1	Боевой Корабль	4000	540	140	11,20	30	14000	68	85000	80000	12 16 24
2	Тяжелый Военный Корабль	3000	500	150	8,50	25	13200	46	70000	65000	12 16 24
2	Военный Корабль	2750	425	120	9,50	30	12000	46	70000	65000	12 16 24
2	Быстрый Линейный Корабль	2200	300	90	10,50	35	9200	46	60000	55000	12 16 24
2	Линейный Корабль	2400	340	115	9,50	30	10000	46	60000	55000	12 16 24
3	Усиленный Фрегат	2000	300	100	10,00	30	8800	34	45000	42000	12 16 24
3	Фрегат	2100	300	100	10,80	35	8000	34	45000	42000	12 16 24
3	Обшитый Корвет	1500	250	70	11,50	35	7100	26	38000	35000	12 16 24
3	Корвет	1800	280	70	12,80	40	6500	26	38000	35000	12 16 24
3	Тяжелый Военный Галеон	3100	450	100	6,00	15	7600	38	40000	37000	12 16 24
3	Военный Галеон	3000	400	75	6,50	20	7000	38	40000	37000	12 16 24
4	Тяжелый Флейт	2100	210	45	6,50	20	3600	24	15000	13500	12 16
4	Флейт	1900	180	30	7.0	20	3200	24	15000	13500	12 16
4	Быстрый Галеон	2100	250	50	9,50	25	3600	36	35000	31000	12 16
4	Обшитый Быстрый Галеон	2000	250	50	8,50	20	4000	36	35000	31000	12 16
4	Торговая Каравелла	2900	180	40	6,50	30	2500	28	20000	18500	12 16
4	Каравелла	2600	190	50	7,00	35	2500	28	20000	18500	12 16
4	Легкая Каравелла	2200	240	50	8,00	35	2300	28	20000	18500	12 16
4	Обшитый Бриг	1200	160	45	10,00	35	2740	16	25000	23000	12 16
4	Бриг	1500	160	45	11,00	45	2540	16	25000	23000	12 16
4	Усиленный Пинас	2100	200	35	8,00	25	3100	16	16000	14500	12 16
4	Пинас	2300	200	35	8,50	30	2900	16	16000	14500	12 16

5	Усиленный Галеон	2000	180	50	5,00	15	4800	16	15000	13500	12 16
5	Галеон	2400	160	50	6.0	20	4200	16	15000	13500	12 16
5	Торговая Шнява	1400	170	50	10,00	40	1400	12	22000	20000	12 16
5	Шнява	1100	150	50	11,50	45	1400	12	22000	20000	12 16
5	Быстрый Люггер	1200	100	25	7,00	25	1000	10	11500	10500	12
5	Люггер	1400	120	30	5,70	20	1200	10	11500	10500	12
6	Быстрый Барк	1000	75	20	9,00	30	950	10	12000	10500	12
6	Барк	1200	90	20	8,00	30	1100	10	12000	10500	12
6	Легкий Шлюп	500	35	10	11,00	45	800	12	8000	6500	12
6	Шлюп	600	40	15	9,50	40	850	12	8000	6500	12
6	Тяжелая Барка	900	70	15	6,50	30	1000	8	8000	6500	12
6	Барка	800	70	15	7,20	35	900	8	8000	6500	12
6	Торговый Пинк	600	50	15	7,50	45	900	9	6000	4500	12
6	Пинк	400	40	15	9.0	55	800	9	6000	4500	12
6	Улучшенный Биландер	500	50	10	9.0	45	850	8	6500	5000	12
6	Биландер	500	45	15	8.0	40	800	8	6500	5000	12
7	Лодка	30	6	1	5.0	50	50	0	0	0	0
7	Тартана	30	10	2	7.0	50	300	0	0	0	0

ТИПЫ ЗАРЯДОВ (ТАБЛИЦА 3)

Клавиша	Заряд	Урон корпусу	Урон парусам	Урон команде	Дальность полета	Вес (20 шт.)	Где применяется
1	Ядра	10	8	1	100%	3 ц	По корпусу корабля
2	Картечь	3	20	10	50%	2 ц	Перед абордажем, по команде
3	Книпели	5	30	3	75%	5 ц	По парусам
4	Бомбы	7	10	6	90%	3 ц	По фортам, по корпусу корабля

Вооружение

Заряды бывают четырех типов: ядра наносят наибольшее повреждение корпусу, книпели – парусам, картечь – команде; бомбы наносят урон всему и особенно хороши при обстреле фортов, однако бомбы и стоят дороже всего. Цены на бомбы везде примерно одинаковы, но на французских островах чуть ниже. Особенно высоко бомбы ценятся на Эль Каймано, так что можно весьма быстро

ТИПЫ ЯДЕР (ТАБЛИЦА 4)

Калибр	Дальнобойность	Перезарядка
12	400 шагов	40 сек
16	444 шага	45 сек
24	355 шагов	50 сек

разбогатеть, доставляя их на этот остров. Обратите внимание, что все снаряды обладают разной дальностью полета, причем эта дальность зависит от калибра. Полные данные представлены в таблицах 3 и 4.

Острова

В игре 20 островов, и почти все они обитаемы. Вообще, в игре нет «бесполезных» островов: даже если остров и необитаем, значит, на нем можно будет в свое время выполнить какой-нибудь квест. Острова появляются на Карте Мира по мере того, как становятся известны вам (обычно при разговорах с кем-либо или при получении квеста). Но острова можно открывать и самостоятельно, просто задавая курс наобум на Карте Мира. При этом совсем не обязательно «натыкаться» на остров: достаточно проплыть рядом с ним. (ЧИТ: в поддиректории Resource\Images\Map\Russian содержится открытая карта в виде графического файла map_open.tga, которую можно посмотреть практически в любом графическом редакторе/вьювере.)

Города

На обитаемых островах раскинулись целые поселения и даже города. Вся «жизнь» в игре происходит именно в городах: там вы добываете всю информацию, берете квесты, нанимаете команду, торгуете и оснащаете свой корабль. На самых крупных островах есть 4 типа «полезных зданий»:

Таверна – только здесь можно пополнить поредевшую команду матросов (нажмите **F1**, выберете «Штат» и щелкните по кнопке «Нанять»); чаще всего именно в тавернах можно найти офицеров для найма в свою команду и повстречать других полезных людей.

Магазин – здесь можно купить/продать товары и боеприпасы.

Верфь – здесь можно продать свой или призовой корабль (но не корабли союзников) и купить себе новый корабль; можно также отремонтировать свой корабль (корабли союзников тоже) и заменить пушки на более совершенные.

Дворец – это резиденция губернатора острова; обычно именно губернатор дает вам обязательные для прохождения квесты — однако лишь в том случае, если вы имеете патент его нации; если же у вас нет патента, то вы, самое большее, сможете только поговорить с губернатором, но никакого квеста не получите.

Вы не можете войти в город, защищенный фортом, если его население враждебно настроено к вам. Максимум, что можно сделать, — это разбомбить форт и взять мзду с местного населения; однако поговорить ни с кем вы не сможете, и войти куда-либо вам тоже не удастся (кроме дворца, где и получите мзду). После того как вы покинете остров, форт автоматически восстановится, и город заживет как ни в чем ни бывало. (Так что можете, если угодно, повторить разграбление.) Исключение составляет только тот случай, когда разгром форта был квестовым заданием. Тогда город переходит под флаг вашей нации со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Золото!

Торговля — самый простой, самый легкий и самый безопасный способ обогащения. Вы покупаете товары на одном острове и продаете их на другом – получается эдакий «торговый симулятор». «Фишка» здесь состоит в том, что на каждом острове есть свой список импортных/экспортных товаров. Импортные товары дорого ценятся, а экспортные идут по бросовым ценам. Так что грузите экспортные товары, везите их на тот остров, где они являются предметов импорта, продавайте, загру-

ТОРГОВЫЕ ОСТРОВА (ТАБЛИЦА 5)

Остров	Какао	Сахар	Вино	Полотно	Ром	Кофе	Табак	Красное дерево	Пшеница	Черное дерево	Бомбы
Оранж		—	+	+		—	!	—	+	—	
Бельфор	!		+	+		—		—	—	—	
Омори	—		+					—	+	!	
Хайрок	+	—			+	+	+	—	—		
Тендейлз	+					+	+	—	—		
Мертвый Остров	+				+	+	—	—	!		
Эль Каймано		+			—			+			—
Баллена	+	+	—		—	—	!			+	
Авилия	+	+	—		—		—	+		+	
Синистра			—							+	

+: экспорт; — : импорт; !: квестовый товар

жайтесь новыми экспортными товарами, везите их на следующий остров и т.д. Таким путем можно обогащаться хоть до бесконечности, не занимаясь ничем другим. Только здесь есть два «но»: 1) делайте это в то время, когда у вас нет «горящих квестов», то есть таких, которые надо выполнить за определенное время; 2) ваше мирное занятие могут прерывать пираты; если у вас нет сил или желания давать им отпор, сохраняйтесь перед каждым отплытием и перезагружайтесь, если произошло сие неприятное событие — скорее всего, после перезагрузки его не будет.

Нет смысла покупать/продавать товары, не отмеченные как импортные/экспортные — в этом случае вы, скорее всего, окажетесь даже в убытке или выиграете самую малость. Дабы вам было легче ориентироваться, в таблице 5 мы приводим список импортных/экспортных товаров по всем островам (исключая несколько островов, где нет ни экспортных, ни импортных товаров). Если, к примеру, вы играете за англичан, то уже с самого начала игры вам доступен достаточно безопасный маршрут: Тендейлз — Хайрок — Мертвый Остров. Грузите на Тендейлз полотно и кофе, продавайте полотно на Хайроке, грузите там еще кофе и загоняйте все кофе на Мертвом Острове. Выручка в 7-9 тысяч золотых за 3 недели вам гарантирована! (требуется посудина водоизмещением около 1000 центнеров).

Но если вы считаете себя настоящим пиратом, займитесь подобающим делом: грабьте торговые суда! Но не топите их, а берите на абордаж. Если вы потопите судно, то в денежном отношении мало что выиграете: только соберете жалкие крохи, плавающие на месте гибели корабля. Зато если вы захватите судно, то весь его груз станет вашим, и вы сможете его продать, как свой. Кроме того, в капитанской каюте вы найдете несколько тысяч золотых монет (обычно 2-5 тысяч). Ну и, самое главное, вам достанется захваченный корабль, который вы сможете отвести в ближайший порт и продать.

Только для этого необходимо иметь первого помощника, который временно перейдет командовать на захваченный корабль; кроме того, вашей команды должно хватить, хотя бы по минимуму, на оба корабля. Если же первого помощника нет, а захваченный корабль классом выше вашего, то имеет смысл пересесть на чужой корабль, дабы затем его продать и вернуть свой. Но, в принципе, можно и остаться командовать кораблем, до которого вы еще не доросли по рангу. Только в этом случае

вы получаете штраф −1 к каждому умению, помноженный на разницу классов кораблей — так что вряд ли стоит это делать (Например, если вы можете управлять только кораблями 5-го класса и пересядете на корвет 3-го класса, то получите −2 к каждому умению.)

Таким образом, захват одного торгового судна примерно равен в денежном отношении одному торговому обороту. Однако в случае захвата вы получаете еще и опыт! Разгром форта с последующим захватом города — еще более прибыльное, но и самое непростое дело. За это вы получаете как минимум +15000 золотых и +20000 опыта!

Морские сражения

Управление кораблем

Делать маневры и стрелять можно с видом как «от третьего», так и «от первого лица» (переходы — клавиша **Q**). Маневрировать, конечно, удобнее, наблюдая всю картину сверху, а вот стрелять, как правило, лучше «от первого лица» — ведь тогда вы имеете возможность прицелиться самостоятельно. Исключение составляют два случая: 1) туманная погода, когда ни черта не видно, а ваш канонир, тем не менее, умудряется стрелять прицельно; 2) вы оказались между двух вражеских кораблей; тогда, нажав на «пробел», вы одновременно стреляете с двух бортов, затем можно резко уйти. «От первого лица» можно также использовать подзорную трубу (клавиша **Ctrl**). Наведя трубу на корабль, вы получите важнейшие его характеристики (самая «крутая» труба позволяет получить полную информацию, вплоть до скиллов офицеров).

Тактика

За счет умелой тактики можно вынести противника, в несколько раз превосходящего вас по огневой мощи. Вся «фишка» здесь в том, чтобы пальнуть по врагу самому, не получив в ответ сдачи. Типичный маневр — зайти своим боком к носу корабля противника и выстрелить всем бортом, поскольку ни один корабль не имеет на носу орудий. Второй вариант — зайти бортом к корме, однако здесь вы рискуете нарваться на небольшую оплеуху в виде выстрела из кормовых орудий (обычно незначительную, так как на корме может стоять не более 6 орудий, и то только у самых крутых кораблей; а так на корме обычно расположено только 2 орудия). Для проведения всех этих маневров вам и надо иметь максимально быстроходный и маневренный корабль. Но если вы плаваете на грузной тяжеловооруженной посудине 1-2-го класса, то все эти маневры вам обычно ни к чему: спустите паруса и только поворачивайтесь на месте, отслеживая маневры противника. Как только он достаточно приблизится, вдарьте всем бортом: редко какой корабль переживет 2-3 таких залпа.

Вообще, с самого начала определитесь, что вы будете делать с врагом: топить его или брать на абордаж. Если топить — закидывайте его ядрами и бомбами с дальнего расстояния, пока он не пойдет ко дну. Если брать на абордаж, тогда дырявить корпус корабля вам ни к чему — это никак не скажется на его боеспособности (и, к тому же, изрешеченный корабль будет меньше стоить, если вы затем захотите его продать). Так что сразу заряжайте книпели и подрезайте ему паруса. Как только у вас будет подавляющее преимущество в скорости и маневренности, можно будет спокойненько подходить с носа или кормы и поливать команду картечью. Затем придется подойти боком к боку (почти параллельно) к вражескому судну — иначе его на абордаж не взять. Как только ваш корабль приблизится к противнику на достаточно близкое расстояние (оно тем больше, чем выше навык абордажа), в правом верхнему углу экрана появится иконка с изображением абордажной «кошки» — тогда жмите **F2** на клавиатуре.

На абордаж имеет смысл идти в том случае, если вы хотите разжиться добром и/или вам известно, что вражеский капитан весьма слаб в фехтовании (таким путем можно побеждать противника, плывущего на более сильных кораблях).

На абордаж!

Абордажная схватка символически представлена рукопашным боем двух капитанов, однако за спиной каждого из них стоит вся его команда в буквальном смысле: число хит-поинтов (то бишь здоровье) каждого равно численности его команды. Кроме того, сила удара капитана зависит как от его умения фехтовать, так и, опять же, от числа гавриков за его спиной. Помните, что бой — тактический, так что побеждает не тот, кто быстрее машет саблей.

Дело в том, что каждый капитан устает: степень его усталости отображается зеленым индикатором (прямо под синим индикатором здоровья). И чем больше усталость, тем слабее удар. Поэтому лучше немного подождать и ударить в полную силу, чем, рьяно молотя по клавишам, награждать противника 5%-10%-ми ударами. Во время отдыха следите за противником, пытаясь угадать направление его удара и выставить нужный блок. Только помните, что даже успешный блок пропускает часть удара, так что «отсидеться» не получится. Не забывайте и про обманные финты. Напоследок совет: обязательно запишитесь перед первым абордажным боем, так как его вы почти наверняка проиграете — ведь надо еще и освоиться с клавиатурой. Затем эта сохраненка послужит вам хорошим тренажером для оттачивания фехтовального мастерства.

Взятие форта

Это самое сложное, но и самое прибыльное дело. Вам потребуется корабль не менее 1-2-го класса (хотя можно умудриться вынести форт и на Бриге). Загрузите в него по меньшей мере 1000 бомб (лучше 3000). Перейдите к 16 калибру — он обладает наибольшей дальностью выстрела. Войдя в гавань, выманите подальше от форта все корабли и расправьтесь с ними (чтобы форт не смог поддержать их огнем). Теперь вам надо занять самую выгодную позицию для обстрела форта. Ориентируясь по индикатору на мини-карте, подойдите так, чтобы форт оказался на самой границе вашей зоны обстрела. При этом можно подгадать так, чтобы по вам могла бить только одна пушка форта, и то по большей части не добивала бы. Полностью спустите паруса. Перейдите к виду «от первого лица». Цельтесь как можно выше — вплоть до того положения, когда начинает исчезать курсор-перекрестие. Стреляйте, стреляйте и стреляйте. Когда появится сообщение об уничтожении первой пушки, подойдите ЧУТЬ-ЧУТЬ поближе и расстреливайте вторую пушку. И так далее... Когда все пушки будут уничтожены (появится сообщение об этом), подплывите ближе (пока не появится иконка с изображением солдата в шлеме в правом верхнем углу экрана) и жмите на **F2**. После этого вам предстоит выиграть рукопашный поединок с губернатором острова (как при абордаже). За его спиной будут стоять штук 500 головорезов.

Бегство

Если вас втянули в вынужденное сражение, и вы видите, что у вас нет шансов его выиграть, тогда вполне можно попытаться убежать. Разверните корабль по ветру, поднимите полные паруса и улепетывайте! За вами, конечно, увяжутся в погоню. Постреливайте в противника из кормовых орудий. Если видите, что преследователи все же вас настигают, постарайтесь продырявить их паруса книпелями и продолжить бегство. (Для ускорения процесса можно нажать на **R**.) Как только вы оторветесь на достаточное расстояние, получите доступ к Карте Мира и сможете уплыть куда угодно.

Союзники

По ходу игры к вам могут присоединяться союзники. Союзники очень желательны на начальной стадии игры, когда мощь вашего собственного корабля весьма слаба. Однако к концу игры они уже становятся явной обузой, практически не внося реального вклада в вашу победу, но разделяя ваш опыт. Кроме того, союзников приходится опекать, дабы их ненароком не потопили, от чего может упасть ваша репутация.

Союзникам можно отдавать приказы общего типа:

Следуй за мной – союзник будет следовать за вашим кораблем, постреливая по всем врагам, оказавшимся в зоне его поражения. AI ведет себя при «прямолинейно»: если вы спустите паруса и начнете кого-то обстреливать, разворачиваясь на месте, то скоро рядом с вами окажется союзник со спущенными парусами, стоящий аккурат на линии огня.

Атаковать – союзник будет обстреливать корабль до полного его уничтожения.

Захватить – реально захватывать корабль не будет, но будет вести огонь картечью на поражение команды; так можно ненароком и потопить корабль.

Отступить – лучше отдать этот приказ на исходной позиции, что фактически равносильно приказу «не ввязываться в драку»; в дальнейшем этот приказ практически бесполезен, так как заметно поврежденному кораблю, как правило, просто не дают уйти.

Корабли союзников можно ремонтировать в верфи как свои собственные, только продавать их нельзя. На корабль союзника можно загрузить любой товар, только забрать его оттуда назад уже нельзя.

Если вы захватите призовой корабль и пересадите на него своего первого помощника, то такой корабль тоже будет считаться союзническим. Единственное различие – этот корабль считается вашей собственностью, поэтому вы можете его продать или сгрузить с него любой товар.

Обитатели архипелага

Десмонд Рей Белтроп

Белтроп уже многие годы возглавляет пиратское поселение Грей Сэйлз. Его прошлое окутано мраком, а его репутация отбивает у любопытствующих желание задавать вопросы. Хладнокровный и расчетливый мерзавец, он собрал вокруг себя целую группу подобных людей, которые теперь поддерживают его власть. Тех, кого это не устраивает, из Грей Сэйлз обычно изгоняют.

Самюэль Мортонс

Губернатор главной британской колонии в Архипелаге, высокопоставленный английский чиновник, чванливый и жадный. Свое положение он использует для того, чтобы вымогать взятки и прикарманивать казенные денежки. Однако вам придется вести с ним дела, если вы решили играть за англичан.

Жаклин де Бижу

Дочь губернатора Бельфлора, мсье Франсуа де Бижу. Красивая и воспитанная девушка, приехавшая вместе с отцом из Франции. Привыкшая к светскому обществу там, в Париже, на архипелаге Жаклин, естественно, скучает. Наверное, она с удовольствием бы познакомилась с молодым и симпатичным капитаном, поступившим на службу к ее отцу.

Гаврила Дубинин

Единственный выходец из России в игре, неугомонный боцман-бузотер, не признающий даже понятие дисциплины. За множество лет, проведенных им на море,

Гаврила уплыл далеко от своей родины и заодно поднабрался опыта. Если вы наймете его в качестве боцмана, то его опыт поможет вам управлять кораблем, а его огромная физическая сила и умение увлекать за собой людей поспособствуют вам в рукопашной схватке.

«Золотые» баги

Игра изобилует багами. Некоторые из них можно использовать как самые настоящие читы (и не надо никаких кодов и трейнеров!).

Как не платить своей команде? Баг: если вы стоите не якоре, то в начале месяца с вас просто не потребуют жалованья (не появится соответствующее предложение)! Так что становитесь на якорь числа 29-30 и пережидайте пару денечков.

Как избежать нежелательной встречи? Порой вас вынуждено втягивают в сражение, не оставляя никакого выбора. Что же, жмите на «Да», и как только экран померкнет (переходя в экран сражения), сразу же жмите на **Pause** (это такая кнопочка на клавиатуре). Теперь жмите **Enter**. Если вы вовремя успели остановить игру, то вам будет доступна Карта Мира, откуда можно вырулить куда угодно.

Как победить гарнизон форта в рукопашном бою? Проблема в том, что изначально в каждом форте как минимум по 1000 солдат, и после вашего обстрела в нем еще остается человек 500. Это многовато, но обстреливать вы форт уже не сможете, как только в нем будут уничтожены все пушки. Однако если вы в этот момент сохранитесь и загрузитесь через эту сохраненку, то все пушки «оживут», как ни в чем ни бывало, зато численность солдат не восстановится! Вот вам прекрасная возможность еще больше проредить живую силу противника.

ПРИМЕЧАНИЕ: все эти баги «работают» в изначальной версии 1.0.

Прохождение за англичан (детальное)

Прежде всего, не забудьте распределить дающиеся вам в самом начале 3 очка умений (вход в нужное окно через F1).

Хайрок. Возле ворот поговорите со стражником Билли и пообещайте ему бутылку вина. Побродите по улицам города и найдите Теодоре (в зеленом камзоле). Он сообщит вам, что почти в каждом городе есть три полезных места: 1) таверна, где можно нанять команду, послушать сплетни и получить вспомогательные квесты; 2) верфь, где можно починить корабль, купить новое вооружение или совершенно новый корабль; 3) магазин, где можно пополнить боекомплект, а также закупиться разнообразными товарами. Дослушайте его до конца, и за это получите +250 очков опыта. Там же по улицам бродит старый пушкарь (с деревянной ногой). Если вы дослушаете до конца его рассуждения по поводу пушек (элементарный ликбез), то получите еще +250 опыта. Поговорите также на улице с непризнанным гением — инженером Альбрехтом Цальпфером.

Он будет говорить про свое гениальное изобретение, но вы не пытайтесь выведать все до конца — иначе он заподозрит в вас шпиона и откажется дальше разговаривать с вами. Вместо этого предложите ему место плотника на вашем корабле — Альбрехт согласится на эту работу бесплатно, но сойдет на берег на ближайшем же английском острове.

На верфи и в магазине вам делать пока что нечего. Зайдите в таверну и поговорите со всем людом, сидящим там. Старый моряк и старый рубака научат вас кое-каким азам мореплавания и фехтования. Выслушав и того, и другого до конца, вы получите +250+250=500 очков опыта. От Роберто Горрандо вы узнаете о существовании острова Эль Каймано, а также о том, что у живущего на нем Андриано Монтефи можно раздобыть превосходную подзорную трубу. Джулиус Айронкаст согласится послужить канониром на вашем корабле за 600 золотых в месяц — наймите его. Послушайте также сплетни самого трактирщика.

Теперь — во дворец. Местный губернатор Самюэль Мортонс вручит вам корсарский патент. Поговорите еще с губернатором, и он даст вам первое задание — отвезти письмо на остров Тендейлз тамошнему губернатору сэру Джону Кенфорду Бришу.

Направляйтесь к воротам, но перед выходом в море не забудьте вручить бутылку вина бедолаге Билли. За это деяние ваша репутация поднимется на +1, и вы получите дополнительно +250 очков опыта. Можно теперь поговорить и со вторым стражником — Фредериком, который попросит у вас рома. Стоит вернуться в трактир и купить бутылочку всего лишь за 1 золотой. Зато, отдав ром Фредерику, вы получите +250 очков опыта.

Тендейлз. Сойдя на остров, вы получите +100 опыта, и Альбрехт покинет вашу команду. Однако не спешите расставаться с ним и поговорите. В ходе дружеской беседы Альбрехт передаст вам свои чертежи. Идите с ним в верфь. Там вы сбагрите эти чертежи за 1500 золотых (все равно чертежи никак нельзя использовать — на них прообраз будущего колесного парохода). Здесь же уже можно прикупить более вместительный кораблик, предварительно продав свой пинк. Купите улучшенный биландер — он всего лишь чуть-чуть проигрывает Пинку в маневренности, зато может перевозить на 100 центнеров груза больше. Это будет весьма кстати, поскольку впереди вас ожидает торговый квест.

В таверне можно, в принципе, нанять боцмана Эндрю Шу (400 золотых в месяц) и казначея Адама Мулена (1000 золотых в месяц). Только на это у вас вряд ли хватит денег. Но даже если и хватит, не стоит этого пока делать, иначе ваш золотой запас совсем иссякнет, и вам нечем будет расплачиваться с командой в конце месяца. Тем не менее, с Адамом Муленом можно поговорить, дабы заработать +50 к опыту (надо спросить Адама, что же он, собственно, умеет делать).

Теперь — во дворец к губернатору. Вручив ему письмо, вы получите +500 опыта и +2 к репутации. Возьмите у губернатора следующий квест: отвезти пшеницу голодающей колонии на Мертвый Остров. Перед отплытием наведайтесь в магазин и закупите на оставшееся в трюме место кофе (выйдет центнеров 114), который высоко ценится на Мертвом Острове.

Мертвый Остров. По улицам бродит бывший ювелир Юджин Хакстер (в зеленом камзоле) — обязательно поговорите с ним и дайте ему внимательно осмотреть ваш медальон. Юджин приоткроет тайну завесы над историей вашего отца — вы узнаете массу полезного для дальнейшего прохождения. Ну и, кроме того, получите +500 очков опыта. (Примерно в это время ваш ранг повысится до 11-го, так что не забудьте перераспределить 3 новых очка умений.) Теперь — прямиком в таверну к трактирщику. Трактирщик захочет отблагодарить вас за доставленную пшеницу. Лучше скромно отказаться от вознаграждения, ведь трактирщик сможет вам дать только 250 центнеров полотна, которое еще надо будет реализовать, и, самое главное, ваша репутация упадет на 4 единицы, что весьма ощутимо (тем более что репутацию не купишь ни за какие деньги!). Поговорите также в таверне с канониром Дэвидом Мюрреем и порасспросите его о его службе на «Саваджe» — за это вам дадут аж +1000 очков опыта (Нанимать Дэвида вместо старины Джулиуса пока что не стоит). В таверне можно поговорить и с торговцем, который предложит вам квест: сопроводить его сначала до Хайрока, а затем — до Иткаля (за 800+800=1600 золотых). Не беритесь за этот квест, поскольку вас еще ожидает впереди квест более выгодный и более уместный. Его вы получите в магазине: торговец Найджел Форстер попросит вас отвезти на Тендейлз 400 центнеров полотна, а оттуда привести груз какао, за что он даст вам 2000 золотых. Это самое то, что надо, тем более что вам ведь нужно вернуться на Тендейлз, дабы забрать обещанный гонорар за доставку пшеницы. (Не забудьте продать ему весь кофе, за что вы получите примерно 1125 золотых!)

Перед отплытием можно поговорить со священником (стоит в конце улицы за таверной), и за скромную цену в 100 золотых он отпустит вам грехи, что поднимет вашу репутацию на +1.

Тендейлз-2. Зайдите в магазин и передайте груз полотна, за что получите +1 к репутации. Вас автоматически загрузят 150 единицами кофе. У вас еще останется место в трюме, так что забейте его кофе, столь дефицитном на Мертвом Острове. Сообщите губернатору о выполненном задании. Он захочет наградить вас еще больше, чем обещал. Скромно откажитесь, а то потеряете несколько очков репутации: он вас и так щедро наградит 2000 золотыми. Кроме того, вы получите +3 к репутации и +1000 очков опыта. Попросите у губернатора следующее задание, и он посетует на то, что торговые караваны между его островом и Хайроком частенько грабит какой-то пират. Вам необходимо установить, кто это такой, и пресечь его деятельность. Зайдите в таверну и поговорите с трактирщиком. Он расскажет, что один торговец (Маргус) чудом избежал пиратского плена, но сейчас он находится в бессознательном состоянии и непонятно, чем его лечить — а то бы он мог много чего порассказать об этом пирате. Наймите в таверне боцмана (теперь у вас есть на это денежки) и плывите на Мертвый Остров.

Мертвый Остров-2. За доставленное какао вы получите 2000 золотых, а также +500 очков опыта и +2 к репутации. Продайте в магазине весь свой груз кофе, за что получите около 1000 золотых. Закупите там же все полотно и сахар, их можно выгодно продать на Хайроке. Попутчик на Хайрок сыщется в этой же таверне — торговец Джейкоб Эштон попросит вас за 800 золотых сопроводить его туда же (плюс еще 800 за дальнейшую поездку на Иткаль). Перед отплытием можно заглянуть еще к священнику, чтобы получить +1 к репутации за 100 золотых.

Хайрок-2. Первым делом зайдите в магазин и продайте все полотно и сахар. Поговорите также с продавцом, и он расскажет, что в город вернулся чудо-доктор алхимик Алюмнус, который может поставить на ноги кого угодно. Узнать Алюмнуса очень просто: он носит рыжую бороду. Идите на улицу и ищите алхимика. Учтиво выслушав его ученые бредни, вы получите нужное снадобье. В таверне вы найдете своего попутчика Джейкоба, который вручит вам обещанную награду (800 золотых) и попросит сопровождать его и дальше на остров Иткаль. Отказаться можно, но тогда вы потеряете 3 очка репутации. Лучше сплавать на остров, тем более что там есть, чем затовариться.

Иткаль. Выйдя на остров, вы получите +1000 очков опыта. Обратитесь к Джейкобу, и он заплатит вам обещанные 800 золотых. Ваша репутация поднимется на +3. Зайдите в магазин и купите «под завязку» полотна и сахара для продаже на Хайроке.

Хайрок-3. Продайте в магазине весь сахар и полотно. Зайдите к губернатору и возьмите у него квест: сопроводить корабль на Тендейлз.

Тендейлз-3. Сойдя с корабля, вы получите +500 опыта и +2 репутации. Зайдите к трактирщику и отдайте ему снадобье для бедолаги Маркуса. Там же, в таверне, вы найдете капитана того корабля, который вы сопровождали, — это Лемюэль Хамм. Капитан выдаст вам обещанные 2000 золотых и поведает, что вез на своем корабле странный «ценный груз» — 50 головорезов. Сходите к губернатору и расскажите ему об этом странном событии. За это вы получите +250 опыта. Губернатор, в свою очередь, сообщит вам о том, что в колонию скоро прибудет королевский ревизор. Забейте трюм кофе и плывите на Мертвый Остров. В гавани вас будет поджидать пиратский корабль, но пушки форта быстро расправятся с ним. (Это в лучшем случае; а в худшем — вам придется сражаться с пиратским кораблем один на один в открытом море). Вы найдете записку матерого пирата Белтропа, а также получите +500 очков опыта и +3 к репутации. После этого вашего опыта должно хватить на 10-й ранг.

Мертвый Остров. Продайте все кофе и возвращайтесь на Тендейлз. (Собственно, цель этого вояжа заключается в том, чтобы подождать, пока «выздоровеет» Маркус.)

Тендейлз-4. В таверне вы найдете выздоровевшего Маркуса. Он скажет, что злостного пирата зовут Роплейком, и что он частенько пополняет запасы провизии на испанском острове Эль Каймано. Пират плавает на корвете — это весьма сильный корабль 3-го класса; поэтому вам надо сейчас купить посудину как можно лучше. Максимум, что вы можете приобрести как капитан 10-го ранга, это шнява 5-го класса. Купите ее. Если не будет хватать денег, сделайте несколько торговых рейсов по маршруту Тендейлз — Хайрок — Мертвый Остров. На Тендейлзе грузите кофе, полотно и сахар. На Хайроке продавайте полотно и сахар и докупайте кофе. Затем все кофе продавайте на Мертвом Острове. За один такой рейс можно заработать 7-9 тысяч золотых. (И вообще, сделайте несколько рейсов «про запас», дабы потом не было никаких проблем с выплатой жалования.) Когда будете готовы плыть на Эль Каймано, закупитесь по максимуму бомбами, которые высоко ценятся на Эль Каймано.

Эль Каймано. Это испанский остров, а с Испанией у вас, мягко выражаясь, натянутые отношения. Поэтому не удивляйтесь, что в гавани вас начнут обстреливать испанские корабли. Не обращайте на это внимания и быстренько высаживайтесь в город (это можно сделать, поскольку на Эль Каймано нет форта). Зайдя в магазин, продайте примерно половину вашего груза бомб — «неплохая прибавка к пенсии». В трактире поговорите с пиратом (Филипе Вилен), жаждущим приключений. Дайте ему 150 золотых на починку судна, и он присоединится к вам в качестве союзника. На улице можно поговорить с двумя персонажами, дабы получить еще два дополнительных квеста. Андриано Монтефи согласится изготовить для вас супер-пупер подзорную трубу, если вы доставите ему оптическое стекло высшего класса. Достать стеклышко можно у Лоренцо Авидо с острова Гранда Авилия (только остров этот испанский, причем охраняется фортом, так что путь туда вам пока что «заказан»). «Честный пират» Рональд Законник попросит вас доставить черную метку Фредерику Кроту на остров Грей Сэйлз. За это он пообещает 2000 золотых.

Сражение с Ропфлейком. Ропфлейк будет поджидать вас в гавани Эль Каймано. Сразу же «натравите» на него своего союзника — это такой отвлекающий маневр. За дальнейшую судьбу своего напарника не беспокойтесь — он может даже погибнуть, на вас это никак не отразится. Как уже было сказано, Ропфлейк плавает на корвете, так что потопить его силами двух слабеньких кораблей (5-го и 6-го класса) практически нереально (или очень сложно). Зато его легко победить в рукопашном бою, поскольку у Ропфлейка показатель «фехтование» равен нулю. Так что тактика простая: подойти к корвету и взять его на абордаж, предварительно постаравшись вдарить картечью. (Ропфлейк может даже сам пойти на абордаж, купившись на численный перевес своей команды.) После победы можно даже пересесть на корвет, чтобы продать его затем (а стоит он порядка 38000) и вернуть свою шняву. Не забудьте только перегрузить все добро со своего корабля. Теперь — к губернатору Брину, дабы доложить ему о своей блестящей победе.

Тендейлз-5. Зайдите в дворец и сообщите о победе. Губернатор даст вам 5000 золотых. Зайдите на верфь, продайте корвет и купите шняву (не забудьте заменить пушки на 16-й калибр). Настало время навестить губернатора Мортонса. Плывите на Хайрок.

Хайрок-4. Мортонс прикажет вам проинспектировать воды острова Иткаль, недалеко от которого были замечены испанские корабли. Что же, приказ есть приказ. Плывем туда.

Иткаль-2. В гавани Иткаля вы обнаружите один испанский кораблик 5-6 класса, который потопите без труда. Высадившись на остров, вы с прискорбием узнаете, что

город был разграблен испанцами еще 2 дня назад (и так будет всегда, как бы вы ни старались приплыть на Иткаль как можно раньше). Об этом вам расскажет хозяин магазина, и вы получите 1000 опыта. Делать нечего, возвращаемся на Хайрок.

Хайрок-5. Мортонсу можно солгать, живописуя победу английского флота, но правда откроется при следующем же посещении дворца, и тогда вы лишитесь английского патента (и тогда придется играть за другую нацию либо неимоверными усилиями зарабатывать благосклонность англичан). Придется говорить правду. Мортонс обвинит вас в медлительности и некомпетентности. Если возразить ему, то он опять же отнимет у вас патент. Так что придется взять всю вину на себя. Мортонс выставит вас за дверь, сказав, что даст вам новое задание в следующий раз. Но это не беда — главное, английский патент остался у нас, и вы поимели +1000 опыта за верный ответ. Выйдя на улицы Хайрока, загляните во все закоулки и отыщите Незнакомца (явно пиратской наружности). Он скажет вам, что прибыл от Олафа Ульссона, чтобы передать, что тот ожидает вас на пиратском острове Шарк Айленд. Делать нечего — придется наведаться к пиратам.

Шарк Айленд. Прежде всего загляните в таверну. Там вы найдете главаря пиратского братства Олафа Ульссона. Рассказав ему о нападении Эдвина Каракатицы и о найденной странной записке, вы получите совет поговорить с бывшим первым помощником Белтропа, которого зовут Питер Ордо. Однако Олаф понятия не имеет, где можно найти Питера. Ладно, выясним сами. Но не спешите отставать от Олафа. Заговорите с ним снова и спросите о своем отце. Олаф ответит, что действительно служил у него, но о последних годах жизни Малькольма Шарпа ничего не знает. Впрочем, он сообщит, что сейчас в живых остались два члена его команды: Одноногий Берквист с острова Грей Сэйлз и бывший кок Маврико Каментата, который содержит таверну на испанском острове Коста Синистра.

В той же таверне можно поговорить со «злым и ужасным» пиратом Джейсом Кэллоу. Он расскажет о своем злосчастье: он позарился на золотого идола, отняв его у индейца и отрубив несчастному аборигену голову. Однако перед смертью индеец успел «прицепить» к идолу злых духов, так что отныне владельца идола будут преследовать одни неудачи, что постоянно и случается с Джеймсом. При этом идола невозможно ни продать, ни просто выбросить. Можно только кому-то подарить. У вас с Джеймсом рождается великолепный план: а не подарить ли идола Белтропу? За это Джеймс обещает присоединится к вам. Выйдя из таверны, как следует прочешите окрестности. Весьма вероятно, что здесь вы наткнетесь на Пабло Локо (если нет, тогда ищите его на Грей Сэйлз или дальше, на Эль Каймано — но с Эль Каймано пока что повремените). Заговорив с ним, сообщите, что вы ищете редкую траву для алхимика. Пабло согласится вам помочь, только посетует на то, что ему нужна лодка. Причем «магазинная» не годится — Пабло нужно особое дерево, из которого он сам сделает «чистую» (от злых духов) лодку. Произрастает это дерево только на Мертвом Острове. Отметим это для себя, но направимся пока что на Грей Сэйлз.

Грей Сэйлз. Одноногого Берквиста вы встретите прямо на улице (его нетрудно узнать, не так ли? Намек: он о-д-н-о-ногий). Берквист сообщит, что незадолго до своего исчезновения Малькольм Шарп совершил очень дерзкое и очень крупное ограбление испанской колонии. Куда он потом делся — не знает никто (во всяком случае, Берквист не знает). Зайдя в магазин и поговорив с его владельцем, вы узнаете, что Ордо отплыл к одному из английских губернаторов и что его корабль называется «Destiny». Зайдите в таверну. Там вы сможете нанять себе кое-кого. Канонир Дрейфус Фитиль попросит за свои услуги 2000 золотых в месяц — и он стоит того, поскольку дает +3 к меткости, +3 к перезарядке и +3 к координации. Плотник же Жак Дулларс согласится присоединится всего лишь за 200 золотых (дает +2 к починке). Советуем взять обоих. Можно также подобрать себе союз-

ника — Вильям Кабестан управляет каравеллой, а это будет нехилым для вас подспорьем в ближайших сражениях. Там же вы встретите Фредерика Крота. Отдайте ему «черную метку». Теперь направляйте свои стопы во «дворец» Белтропа. При разговоре с ним будьте внимательны и осмотрительны в своих ответах. С первого раза у вас ничего не получится — будет только словесная перепалка. Со второго захода вы уже сможете поговорить об идоле. Предлагая его в дар, мотивируйте свое действие тем, что осознали, кто является настоящим хозяином острова. Взамен обязательно попросите награду, иначе Белтроп заподозрит ловушку. Белтроп предложит вам взять захваченный у испанских купцов быстрый галеон — нехилая посудина, советуем взять, ибо вряд ли у вас сейчас есть лучший корабль. Но можете и отказаться — Белтроп не обидится. Вдобавок с сбагренному идолу вы получите +2000 опыта.

Шарк Айленд-2. Зайдите в таверну и сообщите Джеймсу Кэллоу, что ваша затея удалась: идол благополучно сплавлен Белтропу. Однако Джеймс скажет, что надул вас и откажется присоединиться. Впрочем, в качестве «компенсации» он даст 2500 золотых — что же, и это сгодится. Прежде чем разыскивать Ордо, выполним парочку дополнительных квестов, дабы понабраться опыта и пересесть на более солидную посудину.

Эль Каймано. Найдите Рональда Законника (он бродит по улицам). Передайте ему, что его поручение выполнено: Крот ждет его возле необитаемого острова Чактча. Рональд выдаст обещанную награду в 2000 золотых. Предложите свою помощь Рональду, памятуя о том, что и Крот будет не один. За это вы получите +5 к репутации и прекрасную возможность посражаться. Так что плывите к острову Чактча.

Сражение с Кротом. Ваши силы будут примерно равны: как на вашей стороне, так и на стороне пиратов будет по 3 корабля примерно равных классов. Сам Крот плавает на посудине 4-го класса. Здесь есть две возможности: поскорее уничтожить Крота и смыться. Но лучше уничтожить весь пиратский флот: вы же не трусливая крыса, да и опыта приобрести не помешает. Как сражаться — знаете сами. Дадим только один совет: не жалейте корабль Рональда; даже если он и уцелеет, после сражения Рональд все равно покинет вас.

Теперь пора вспомнить про задание Пабло Локо.

Мертвый Остров-3. Зайдя в магазин, вы приобретете нужное дерево за 1500 золотых; его затем нужно будет доставить Пабло Локо. Но повременим с этим. Почти наверняка к этому времени ваши золотые запасы заметно поиссякнут, да и надо подремонтировать как свой корабль, так и корабль союзника. Поэтому поиграйте немного в «торговый симулятор» на маршруте Мертвый Остров — Хайрок — Тендейлз.

Возвращаемся к основной сюжетной линии. Теперь нам надо искать Питера Ордо у одного из двух английских губернаторов. Сразу скажем, что Мортонс нам ничем не поможет, так что наведаемся к Брину.

Тендейлз-6. Губернатор Брин скажет, что Питер Ордо действительно был на острове, но отправился затем на Тель-Керрат, «пока не кончится заварушка», по его выражению. Последуем и мы туда.

Тель-Керрат. Остров принадлежит французам, но он не защищен фортом, так что можно спокойно войти в город. На улицах города мало кто шляется, и среди них нет Питера. В городе есть единственное «полезное место» — магазин, так что направимся туда. Хозяин магазина скажет, что Ордо действительно наведывается на остров, и даст его приметы: Питер носит желтый платок на голове. Теперь, выйдя на улицу, вы встретите Ордо. Питер поведает, что Белтроп собирается напасть на Тендейлз, и в этом ему помогает кто-то из высоких английских чинов. Питер намерен пересидеть заварушки на Тель-Керрате, однако он беспокоится за судьбу своей любимой девушки, Алисии Гарденер, оставшейся на Грей Сэйлз. Вы обещаете помочь

бежать Алисии с острова, а за это Питер обещает присоединиться к вам. Неплохая сделка. На улице можно также поговорить с Галиеном Брасье и купить у него великолепный кинжал всего лишь за 300 золотых (авось сгодится).

Грей Сэйлз-2. Алисию Гарденер вы легко найдете на улицах пиратского поселка. Она сразу же доверится вам и согласится бежать с вами — тут проблем нет. Проблемы начнутся при бегстве с острова: в гавани вас поджидает пиратский фрегат (посудина 3-го класса), капитану которого приказано уничтожить вас. При поддержке каравеллы Фредерика не так-то и сложно потопить этот фрегат. Впрочем, можно и убежать от него — но тогда он будет преследовать вас всякий раз, как только вы покажитесь в гавани Грей Сэйлз. Плывите на Шарк Айленд, дабы выполнить квест, данный Пабло Локо.

Шарк Айленд-3. У Пабло вы без проблем обменяете «священное дерево» на нужную вам травку и впридачу получите +500 опыта. Чтобы закончить всю эту бодягу с квестом, плывем на Хайрок.

Хайрок-6. Отдайте травку Алюмнусу (+1000 опыта, +2 репутации). В знак благодарности он прикажет одному из своих учеников присоединиться к вашей команде в качестве хирурга. Зовут его Дик Оакенвуд, и он ждет вас в таверне. Что же, неплохая концовка квеста, если учесть, что Дик вообще не требует жалования, давая +2 к защите. Возвращаемся к основной сюжетной линии — нам надо доставить девушку на Тель-Керрат.

Тель-Керрат-2. Питер Ордо честно выполнит условия соглашения и присоединится к вам со своим кораблем (у него бриг, что весьма нехило). Также вы узнаете, что Алисия стащила из каюты Белтропа шкатулку с документами, среди которых нашлось одно весьма любопытное письмецо. В нем кто-то сообщает Белтропу о том, что все готово к штурму Гендейлза. Место сбора пиратского флота — остров Чактча. Вместо подписи — английская гербовая печать. Так это подлюга Мортонс написал это письмо (догадался Штирлиц:))! Опасаясь за свое насиженное место, он решил избавиться от молодого и честного губернатора Брина. Именно для этого были выписаны из Англии два полуразвалившихся фрегата, которые будут совершенно беспомощны против эскадры Белтропа; на самом же острове мятеж должны поддержать те самые пятьдесят головорезов с «Бристоля». Так, необходимо предупредить Брина.

Гендейлз-7. Но предупредить об опасности — это только полдела. По словам Брина, у него не хватает полномочий, чтобы арестовать Мортонса, но, по счастью, как раз сейчас на архипелаг прибыл королевский ревизор — адмирал Александр Гритстоун. Брин пишет послание ревизору, которое надо доставить на Хайрок, где сейчас тот находится.

Хайрок-7. Александра Гритстоуна вы найдете в губернаторской резиденции. К счастью, Мортонса во дворце нет, так что вы беспрепятственно отдадите письмо прямо в руки Гритстоуна. Поначалу ревизор не поверит столь тяжким обвинениям, но найденное письмо Мортонса к Белтропу послужит неопровержимым доказательством. Гритстоун прикажет арестовать Мортонса, а вам прикажет разгромить пиратский флот возле острова Чактча. Бой предстоит не то чтобы тяжелый, но и не шуточный, так что основательно «залатайте все дыры». Не забудьте починить и корабли союзников. Волне возможно, что вашего опыта уже хватит, чтобы пересесть на корвет — тогда вообще все замечательно (где взять деньги — вы знаете).

Сражение с флотом Белтропа. На стороне пиратов будет четыре корабля: корвет (3-ий класс), два судна 4-го класса (бриг и каравелла) и мелочь — посудина 6-го класса. Постарайтесь «расколоть» флот и расправиться с кораблями по очереди. Помимо обычного «гонорара» за уничтожение кораблей, вы получите дополнительно +8000 опыта и +3 репутации за уничтожение всей армады. Возвращайтесь к Гритстоуну докладывать о блестящей победе.

Хайрок-8. Гритстоун даст вам 4000 золотых за победу и «наградит» очередным поручением: нанести упреждающий удар и захватить испанский остров Коста Синистра, пока там еще не построена новая большая верфь.

Коста Синистра. Взятие форта — нелегкое дело. Предварительно перечитайте раздел «Взятие форта» и не забудьте перед отплытием загрузить по максимуму ядер. (При обстреле форта лучше приказать своим союзникам не вмешиваться в это дело, а то их быстро потопят.) Войдя в город, вы увидите везде кучи трупов и никуда зайти не сможете. К счастью, вы встретите одного уцелевшего горожанина. Говоря с ним, не требуйте мзду (10000 золотых), а объявите остров английской колонией (иначе остров так и останется испанским, и ваше задание не будет выполнено). За это вы получите +5000 опыта и +5 к репутации.

Хайрок-9. Гритстоун наградит вас 5000 золотых монет и даст очередное задание: узнать, где французы собираются устанавливать новые огромные пушки, привезенные из Марселя, и захватить их. Зайдя в таверну, от ее хозяина вы узнаете, что бедняга Алюмнус пал жертвой собственных опытов: в поисках эликсира бессмертия он смешивал какие-то индейские травки с очищенным золотом; вот от такого «эликсира» он и умер. Вы еще не забыли, что на Коста Синистре живет бывший кок с судна вашего батюшки? Так что плывем туда, а по пути заглянем на Мертвый Остров.

Мертвый Остров-4. В таверне вы наткнетесь на моряка по имени Лоренс Нортон. Он расскажет, что возле острова Омори повстречал три французских корабля, от которых ему удалось лишь чудом уйти. Но пара залпов все же накрыла корабль, а одно ядро даже застряло между переборками. Такого ядра Нортон еще не видел: оно чудовищных размеров и весит около 48 фунтов. Хе-хе, похоже, мы напали на верный след: французы собираются установить свои новые супер-пупер пушки на острове Омори!

Коста Синистра-2. Хозяин таверны — бывший кок с судна вашего отца. Однако он откажется иметь дело с вами, если вы плаваете не под пиратским флагом. Так что желающие сменить сюжетную линию и отыскать несметные сокровища Малькольма Шарпа пусть плывут на Скалшорз и вступают в пиратское братство. Остальным же придется на этом «обломиться».

Омори. Стандартное сражение со стандартным фортом и стандартным флотом в гавани (для нас это уже привычное дело, не так ли?). После побоища надо поговорить с «уважаемым горожанином» и сообщить ему, что Омори отныне принадлежит Англии (не позарьтесь на золото — тогда придется снова брать форт, который тотчас же вернет себе французское подданство, стоит вам отплыть от берега). За сие вы получите +5000 опыта и +5 репутации. Возвращаемся на Хайрок, дабы оповестить о своей блестящей победе.

Хайрок-10. Последний штрих — последнее задание. Теперь Гритстоун поручит вам захватить главную базу испанского флота — остров Айла Баллена. По возвращении вас наградят дворянским титулом и назначат вице-королем английских колоний. Чего еще надо, чтобы встретить беззаботную старость? Но вас никто не заставляет делать это. Если вы еще не устали от приключений, можете не возвращаться на Хайрок, а сменить подданство и пройти очередную цепочку квестов.

Мы не будем давать столь детального прохождения за остальные стороны. Ограничимся только кратким руководством.

Прохождение за французов

Основная линия

Первым делом надо получить французский патент. Так что плывите на Бельфор к губернатору французских колоний — мсье Франсуа де Бижу. От него же вы получите первое задание: встретиться на острове Грей Сэйлз с французским агентом

Огюстом Бромонтом. (Огюст бродит по улицам пиратского городка, так что найти его очень просто.) Огюст передаст вам донесение для губернатора, так что возвращайтесь на Бельфор.

Из донесения де Бижу узнает, что его старый приятель торговец Тьерри ля Моль попал в лапы пиратов, которые требуют огромный выкуп за его голову. Таких денег у губернатора нет, а посему вы получаете новое задание: сплавать на Айль де Оранж к главе купеческой гильдии Орельяну Дюпре, дабы занять у него требуемую сумму. Купец выдаст вам деньги под долговую расписку, которую надо отвезти назад губернатору.

Теперь губернатор поручает нам навестить Белтропа — главаря пиратов — и сообщить ему о месте и времени передачи выкупа. Так что вновь плывем на Грей Сэйлз. Но Белтроп диктует свои условия: он требует, чтобы корабль с золотом прибыл на Грей Сэйлз ровно через неделю.

Возвращайтесь на Бельфор и сообщите об этом губернатору. Губернатор, естественно, не захочет просто подарить пиратам все золото и поручит вам завершить это дело самостоятельно, не дав ни денег, ни поддержки. Что же, плывем на Грей Сэйлз, авось там что-нибудь придумаем.

Найдите на улице пиратского городка капитана Демиена Ротни и поговорите с ним. Демиен недавно перешел на службу к французам, только вот незадача: Белтроп узнал об этом и захватил корабль, а также пленил большую часть команды. (Сам Демиен чудом спасся.) Демиен предложит вам такую сделку: вы захватываете его корабль — бриг «Одиссей», а сам Демиен, освобождая из тюрьмы своих товарищей, освободит заодно и бедолагу-торговца ля Моля.

Бриг «Одиссей» стоит на якоре в бухте Грей Сэйлз. Только брать его надо обязательно на абордаж — иначе вы не получите голову капитана «Одиссеи», которую надо затем передать Демиену как доказательство того, что вы выполнили свою часть сделки. Затем поговорите с ля Молем и возвращайтесь на Бельфор. На Бельфоре надо еще раз поговорить с торговцем, дабы получить награду за его спасение. Губернатор также поблагодарит вас, однако не даст никаких дальнейших заданий. Что же, будем искать их самостоятельно. Плывем на Айль де Оранж — может быть, там узнаем чего новенького.

Зайдя в таверну, поговорите с Фокере Арайна. Он готовит похищение Жаклин де Бижу (это дочь французского губернатора) и предложит вам участвовать в этом деле. От сего гнусного предложения вы, естественно, отказываетесь. В этой же таверне вы встретите бывшего капитана французского флота Милона Ансервилля. Поговорив с ним, вы узнаете, что Фокере уже предложил ему то же самое, и сейчас Милон раздумывает... Нам ничего не остается делать, как плыть на Бельфор, дабы предупредить губернатора.

Франсуа де Бижу откажется верить в заговор и попросту посмеется над вами. Делать нечего — уходим из дворца. Зайдя в таверну, вы узнаете от хозяина, что губернаторская дочка все же похищена. Самое время вернуться к Франсуа де Бижу и предложить ему свои услуги.

Начнем свои поиски с уже знакомой нам таверны на Айль де Оранж. Встретив там Милона и пригрозив ему обвинением в соучастии в похищении дочери французского губернатора, из него можно вытянуть кое-какие сведения, а заодно склонить его присоединиться к нам на время поиска Жаклин. Оказывается, в конце концов Фокере нанял пирата по имени Михель Гаттеншраг, дабы тот похитил губернаторскую дочку. После похищения сам Фокере куда-то исчез, а Михеля можно найти на пиратском архипелаге.

Плывем на Грей Сэйлз и в таверне находим Михеля. (Если ваш ранг ниже седьмого, то Михель просто поднимет вас на смех и откажется что-либо говорить.) Михель сообщит, что барк Фокере под названием «Немезида» стоит на якоре

у необитаемого острова Иначетла и готов немедленно сняться и улизнуть, едва завидев «чужака» на горизонте. Посему мы уговариваем Михеля обменяться на время кораблями.

Барк «Немезида» надо обязательно брать на абордаж (иначе не останется никаких шансов отыскать Жаклин). В капитанской каюте вы найдете кольцо, а из судового журнала узнаете, что это кольцо надо передать некоему Брантому Табари, капитану каравеллы, на борту которой томится Жаклин. Найти Табари очень просто — он коротает время в таверне на Айль де Оранж. Получив кольцо, он лично доставит Жаклин на Бельфор.

На Бельфоре же нас ожидает очередное, и весьма нелегкое задание. Нам придется защищать этот остров от испанского вторжения. Заварушка будет приличная, но и вознаграждение — тоже. После этого губернатор скажет, что у него пока нет для вас никаких заданий.

Что же, будем сами искать приключений. На улицах Бельфора вам встретится незнакомец и передаст записку, в которой кто-то убедительно просит заглянуть в таверну. Что же, идем туда. Ба! Там нас поджидает Жаклин де Бижу и признается нам (то бишь, Николасу Шарпу) в любви. Грех не ответить взаимностью. Но есть три способа сделать это.

Первый и самый вульгарный (предложение тут же провести ночь вдвоем в комнате на втором этаже таверны) не приведет ни к чему, кроме разрыва и враждебных отношений со стороны Франции.

Второй способ — подождать до тех пор, пока вы не станете настолько богаты и знамениты, чтобы просить руки Жаклин у самого губернатора. Ждать придется довольно долго (почти до конца игры), а в приданное вы получите всего лишь 8000 золотых (не так уж и густо по меркам конца игры).

Но есть и третий способ — тайное венчание, который принесет вам сразу же +10000 опыта!

Итак, избираем третий способ. Но для тайного венчания необходим священник, которого можно найти только на Омори (кстати, отчалив на Омори, можно попутно выполнить дополнительный квест — см. ниже). Там нетрудно найти приора Модестуса, который согласится провести тайный обряд всего лишь за сумму в 3000 золотых. Место венчания — Бельфор.

Так что плывем туда и прямиком направляемся во дворец. Там, вместо губернатора, мы встречаем Жаклин и священника — что и требовалось. Выходите на улицу и вновь возвращайтесь в резиденцию.

На сей раз вы встретите там самого мсье де Бижу, который даст новое задание: потопить возле необитаемого острова Алиандо два корабля — испанский и английский, на которых дипломаты двух держав намереваются заключить союз. Потопив оба корабля, мы возвращаемся на Бельфор и узнаем, что нам присвоен баронский титул и ранг адмирала французского королевского флота. Далее — два задания, подобающие баронскому титулу: захватить испанскую колонию Коста Синистра, затем — английский форт Хайрок. (На время проведения последней операции вы получите в подмогу линейный корабль, а если ваш ранг выше четвертого, вы даже можете присвоить этот корабль.)

Затем — небольшая передышка: всего лишь доставить ультиматум Олафу Ульссону. Очередной приказ — захватить испанскую колонию Айла Баллена. Затем придется защищать родной Бельфор (что не так-то сложно при поддержке собственного форта). После этого губернатор расплатится за две предыдущие миссии и скажет, что для окончательного разгрома всех недругов надо захватить английскую колонию Тендейлз и испанский форт Гранда Авилия. После этого можете возвращаться на Бельфор и получить вожделенный титул вице-губернатора, а можете и продолжить разгульные пиратские приключения...

Дополнительные квесты

Торговый квест-1. На улицах Бельфора можно встретить торговца по имени Магис Собрик. Он заплатит 1000 золотых, если вы сопроводите его корабль на Омори. Затем можно обратиться к Магису во второй раз. Он даст наводку — местный торговец Ив Самуа ищет кого-нибудь, кто перевезет его кофе на остров Айль де Оранж. В обмен на 1200 центнеров кофе на Айль де Оранж вы получите 1200 центнеров шоколада. Доставив шоколад, вы получите от него 2500 золотых.

Торговый квест-2. Этот квест становится доступным после освобождения Жаклин. На улицах Тель-Керрата можно встретить торговца Жана Филене, который попросит сопроводить его корабль на Айль де Оранж. Затем с Жана можно получить либо обещанное золото, либо подзорную трубу (труба среднего качества, но все же лучше вашей).

Союзник. В таверне Айль де Оранжа можно встретить Артуа Мулета, который поведает о своей неудавшейся экспедиции, организованной Николасом де Монтферратом. Экспедиция погибла не по вине Артуа, но Николас прогнал его со службы. Можно поговорить с Николасом, затем — снова с Артуа, и тогда Артуа присоединится к вам в качестве союзника.

Прохождение за испанцев

Основная линия

С получением испанского патента не все так просто, как с получением французского. Дело в том, что изначально Испания настроено враждебно к вам, а потому вас встретит дружный залп орудий форта, посмей вы приблизиться к любой испанской колонии. Но выход все же есть: на Шарк Айленд можно добыть (у испанского агента) фальшивое испанское корсарское свидетельство. (Правда, за это надо будет заплатить 5000 золотых — позаботьтесь о деньгах заранее.)

Затем можно приплыть в главную испанскую колонию на острове Гранда Авилия и получить настоящее свидетельство от самого алькальда Рикардо Феррера де Маркадала.

От алькальда вы получите и первое задание — доставить срочное письмо другому алькадо, Гуилабертусу да Мунтралу, на остров Айла Баллена. Доставив письмо и получив за это вознаграждение в 1000 золотых, зайдите в таверну Айла Балены. Хозяин таверны расскажет о злом и страшном пирате, терроризирующем испанских торговцев. Вернитесь во дворец и поговорите с алькальдос об этом пирате. Тот скажет, что пирата зовут Франсуа Жовиньон и что за его голову сеньор Рикардо (первый алькальд) назначил солидную награду. Алькальд также посоветует порасспросить о Франсуа на Шарк Айленде. Что же, плывем туда.

Поговорите на Шарк Айленде с Олафом Ульссоном (главой пиратского братства) и порасспросите его о Франсуа. Олаф сообщит, что недавно корабль Франсуа видели возле необитаемого острова Алиандо.

Около Алиандо вы встретите пиратскую шняву. Потопив ее, можно возвращаться к де Меркадалу с радостной вестью о том, что со злобным пиратом покончено. Однако рано радоваться. Оказывается, вы потопили какого-то другого пирата, а сам Жовиньон со своим союзником атакует сейчас испанскую колонию Эль Кайман. Алькальд сразу же посылает вас на помощь.

Можете не спешить. Как бы скоро вы ни плыли, результат будет одним и тем же: возле острова пиратов не будет. Зайдя в таверну Эль Каймано, вы узнаете, что Жовиньон уже сделал свое дело — захватил остров, получил выкуп и уплыл. Куда уплыл? Об этом вы узнаете, поговорив с незнакомцем в той же таверне. Только придется выложить за информацию 1000 золотых. Незнакомец расскажет, что на самом деле Ульссон договорился с Жовиньоном и приютил его на Шарк Айленде. За это Жовиньон делится с ним добычей.

Что же, плывем на Шарк Айленд и «берем за грудки» Ульссона. Там и выяснится, как вас обвел вокруг пальца тот самый незнакомец, которому вы заплатили 1000 золотых: это и был Жовиньон собственной персоной. Ульссон будет продолжать утверждать, что Жовиньон обосновался где-то около Алиандо, и даже предложит сопроводить вас туда. Что же, помощь нам весьма кстати (это целый бриг!). На этот раз Жовиньона с сообщником вы действительно найдете возле острова. Потопив их корабли, можно возвращаться к Рикардо за обещанной наградой.

Вручив ее, дон Рикардо отправит нас на пиратский архипелаг на встречу с испанским информатором Хосе Мария Лопесом, которого вы без труда найдете на улицах Грей Сэйлз. Он сообщит о том. что англичане собираются напасть на колонию Айла Баллена. Надо поторопиться оповестить об этом алькальд. Сеньор де Мунтрал прикажет нам защищать остров (не так-то это и сложно под защитой собственного форта и имея впридачу небольшой испанский флот). После победы алькальд наградит вас и прикажет отправиться к дону Рикардо.

А вот и первое крупное задание: захватить английскую колонию на Дед Айленд. По возвращении вы получаете 5000 золотых и следующее (тоже нехилое) задание: потопить два новейших английских линейных корабля, стоящие на якоре возле Иткаля. Положение немного облегчает тот факт, что оба корабля несколько потрепаны штормом и, следовательно, будут сражаться не в полную силу. (Постарайтесь захватить один из них, а потом продать его, если вы еще не доросли до командования линейником.) После сих славных дел вы вполне заслуженно получаете титул испанского гранда и звание адмирала испанского флота.

Затем — небольшое затишье. У алькальда пока нет для нас заданий, но он обеспокоен тем, что, согласно агентурным данным, французы собираются атаковать одну из испанских колоний, но какую именно — сие неизвестно. Что же, попробуем разузнать сами. Выйдя из дворца, заходим в таверну. Хозяин таверны, Сальвадоре Энгано, расскажет, что его брат, Роберто Энагно, недавно взял на абордаж французский бриг, на котором нашлись какие-то очень важные документы. Найти Роберто можно на Эль Каймано, где сейчас ремонтируется его корвет. Роберто мы застаем в местной таверне (а где же еще?). Он передает нам захваченные документы, и мы возвращаемся на Гранда Авилию, дабы передать их сеньору Рикардо.

Среди документов находится план нападения на Айлу Баллену. Защищать сейчас остров от атаки союзников (англичан и французов) просто нет сил, поэтому возникает смелое решение — опередить врага и самим атаковать французские корабли возле острова Тель-Керрат. Как нетрудно догадаться, сия миссия возлагается на нас.

После победы у Тель-Керрата (кстати, нелегкая будет заварушка), мы получаем три задания одно за другим: захватить колонию Айль де Оранж, затем — Хайрок, затем — Бельфор.

С союзниками пока что на время покончено, зато теперь сильно активизировались пираты. Поэтому нас отправляют на Шарк Айленд с поручением передать ультиматум Олафу Ульссону. Возле острова нас ожидает сражение с пиратской флотилией (хорошо хоть на острове нет форта). Затем мы беспрепятственно вручаем ультиматум Олафу, и тому не остается ничего другого, как согласиться с требованиями дона Рикардо.

Затем — завершающий штрих — приказ захватить английскую колонию Тендейлз, после чего можете возвращаться к Рикардо и получить от него назначение вице-королем архипелага.

Дополнительные квесты

Торговый квест-1. Хозяин магазина на Коста Синистра просит доставить 50 центнеров черного дерева хозяину магазина на Айла Баллена. По возвращении он дает 2000 золотых.

Торговый квест-2. Этот квест становится доступен после расправы над пиратом Франсуа Жовиньоном. Тогда на улицах Гранда Авилии появляется торговец по имени Теодора Аламеда. За 2000 золотых он просит сопроводить его галеон до Коста Синитстры. (Не забудьте затем разыскать этого торговца на улицах Коста Синистры, чтобы получить обещанное вознаграждение.)

Топим пирата. Хозяин таверны на Гранда Авилия просит устранить контрабандистов, везущих дешевый ром его конкуренту. Выходим в море и топим или захватываем барк «Визел». Вернувшись в таверну, получаем обещанную награду в 1000 золотых.

Доставляем священника. В таверне Гранда Авилии можно встретить испанского священника, желающего попасть на Шарк Айленд, дабы приобщить пиратов к Святой Церкви. Доставив священника, мы получаем немного опыта и репутации.

Поиски пропавшего солдата. На улицах Айла Баллены можно встретить женщину по имени Каталина. Она просит нас разузнать, что случилось с ее возлюбленным, Карлосом Эсперанца — тот был солдатом в одной из испанских карательных экспедиций против пиратов. Отправившись к губернатору, мы спрашиваем его о судьбе экспедиции, не уточняя того, что нас интересует судьба одного солдата. Губернатор говорит, что экспедиция пропала без вести у острова Иначетла. Что точно произошло — он не знает. Трактирщик Арно Манлю рассказывает нам о том, что экспедиция была потоплена пиратами возле острова Иначетла. В том сражении множество испанских солдат попало в плен и было продано пиратами на невольничьем рынке в Скалшорз. Мы отправляемся к Иначетле. Там стоит пиратский корабль El Lobo — раньше он входил в состав пропавшей эскадры. Потопив его, мы возвращаемся к губернатору и рассказываем ему о судьбе экспедиции. За это получим 1000 золотых. После этого мы отправляемся на Грей Сэйлз и разговариваем с работорговцем Раймундо. Он рассказывает нам о том, что испанские солдаты, участвовавшие в экспедиции, были взяты в плен, но когда корабль Раймундо проходил неподалеку от французской колонии Омори, Карлос выпрыгнул за борт и, таким образом, сбежал. На Омори мы действительно встречаем Карлоса. Поговорив с ним, нужно вернуться к Каталине и сообщить ей о том, что Карлос жив и скоро к ней вернется.

Поиски колдуньи. На улице Айла Баллена можно встретить англичанина по имени Бартоломью Ольстер. Он спросит нас о девушке по имени Карла. Естественно, никакой Карлы мы не знаем — она шлюха в местной таверне. Заглянув в таверну и поговорив с ней, мы упоминаем о том, что ее разыскивает Бартоломью Ольстер. Девушка явно встревожится и даже откажется от выполнения своей работы. Заглянув к алькальду де Мунтралу, мы узнаем о том, что его секретарь Бартоломью Ольстер был найден мертвым при очень странных обстоятельствах. Узнав, что Бартоломью был связан с Карлой, алькальд поручает нам расследовать это дело. Теперь нам нужно отыскать на улицах города человека по имени Хайме Цингерманн. (Он единственный, кто не пользовался услугами Карлы.) Хайме рассказывает нам о том, что Карла занималась колдовством. Узнав об этом, мы отправляемся к Арно Манллю и, пригрозив выдать его за пособника ведьмы, узнаем у него, куда исчезла Карла (заодно можно раскрутить его на пару тысяч, однако в ущерб репутации). Трактирщик скажет, что Карла уплыла с капитаном по имени Мигель Кенда на одну из маленьких испанских колоний. Больше он ничего не знает. В таверне Эль Каймано мы находим Виктора Мартоса, боцмана с корабля Мигеля Кенды. Он расскажет нам о том, что женщина на борту довела капитана до гибели, а потом сбежала около Гранда Авилии. Приплыв на Гранда Авилию, в таверне мы наконец-то снова встречаем Карлу. Можно обвинить ее в колдовстве и приверженности дьяволу, а затем найти напротив резиденции алькальда инквизитора и сдать ему ведьму. Бедную девочку сожгут, а мы сможем вернуться к алькальду Мунтралу и получить награду. Но лучше избрать второй путь: выслушав рассказ Карлы, отпустить ее на все четыре стороны и получить за это +5000 (!) очков опыта.

Прохождение за пиратов

Основная линия

Для начала нехило бы вступить в Береговое Братство. Поэтому плывите на Скалшорз, знакомьтесь с Олафом Ульссоном и пополняйте ряды вольных охотников за удачей. Однако сам факт вступления в ряды пиратов не меняет ваших отношений со всеми державами (покуда вы не начнете нападать на их корабли). По этому до определенного момента вы можете беспрепятственно заходить в «цивилизованные» порты, не боясь нарваться на дружный залп орудий форта.

Плывите на Дед Айленд и поговорите с Юджином Хакстером, старым ювелиром, который опознает медальон, лежащий в вашем сундуке. Он скажет, что этот медальон он изготовил много лет назад для Малькольма Шарпа (вашего отца!), знаменитого пирата, разграбившего испанский Изумрудный Караван.

Узнав об этом, мы отправляемся к Ульссону и спрашиваем его об отце. Олаф рассказывает нам о том, что когда-то он плавал под началом нашего батюшки и что Малькольм Шарп пропал после того, как Олаф был оставлен на берегу с приступом лихорадки. Также он добавляет, что мы можем узнать о судьбе Шарпа у двоих членов его команды, которые остались в живых. Один из них — Одноногий Берквист, он уже давно не покидает Грей Сэйлз. Второй — Маврикио Каментата, который давно оставил пиратское ремесло и теперь заправляет таверной на испанском острове Коста Синистра.

Сначала мы плывем на Грей Сэйлз, чтобы поговорить с Одноногим Берквистом. Он рассказывает о том, что Шарп разграбил испанский Изумрудный Караван и после этого зарыл где-то сокровища, а потом исчез. Никаких подробностей о гибели Шарпа он не знает или же делает вид, что не знает. Теперь нам надо временно переметнуться на сторону испанцев (дабы иметь возможность заходить на испанские острова) — так что приобретите фальшивое испанское свидетельство у агента на Грей Сэйлз.

Маврикио Каментата отказывается что-либо рассказывать, пока мы не выполним его поручение — нужно отвезти письмо Лоренцо Маркесу Авидо, торговцу на Гранда Авилии. Доставив письмо, мы получаем у торговца груз вина для Маврикио Каментаты. После этого он расскажет нам о последнем плавании Малькольма Шарпа и предлагает половину карты острова, на котором Шарп зарыл свои сокровища. Маврикио просит за нее 1000 золотых, но можно уговорить его отдать карту даром.

Вернувшись к Ульссону, мы рассказываем ему обо всем, что нам удалось узнать. Олаф советует нам попробовать поговорить об отце с Десмондом Рэймондом Белтропом — главарем пиратского поселения Грей Сэйлз. Из этой беседы ничего хорошего не получается. Белтроп смеется над нами, а мы не можем достойно ответить ему, не окончив свою жизнь на рее.

Вернувшись к Ульссону, мы рассказываем ему о нашем разговоре с Белтропом. Тогда Олаф предлагает нам провернуть одно дельце. Мы должны потопить каравеллу «Сан Мигель», принадлежащую купцу по имени Хулио Недередас, которого «заказал» его партнер. Каравелла находится близ острова Гранда Авилия. О выполнении этого задания нужно доложить Ловкачу Маркусу, который будет ждать нас на острове Тель Керрат. Он же заплатит нам за исполнение заказа.

Мы спрашиваем Ульссона о том, что нам делать с картой, полученной от Каментаты. Он говорит, что, несомненно, Белтроп знал нашего отца и слышал о сокровищах Малькольма Шарпа. Его можно «поймать» на тот кусок карты, который у нас имеется, но нельзя делать это прямо, в лоб. Если отправиться к нему и заявить о том, что у нас есть карта, Белтроп просто прирежет нас и заберет ее. По мнению Ульссона, Белтропа необходимо как-то обмануть. Но как именно — над этим нам еще предстоит поломать голову.

Потопив Недередаса и получив за это деньги у Ловкача Маркуса, в разговоре с ним мы узнаем, что Маркус профессионально подделывает ценные бумаги и документы. Предложив ему изготовить фальшивый, слегка измененный дубликат карты, полученной от Маврикио Каментаты, мы платим за это 2000 золотых и отправляемся с фальшивой картой к Белтропу.

Выменяв на нее рассказ о нашем отце (который тоже не очень-то правдив), мы можем либо притвориться, что готовы быть другом Белтропу, либо в открытую заявить, что он поплатится за свои злодеяния.

После этого в таверне Грей Сэйлз мы встретим Анну Форж, которая расскажет нам историю своей несчастной жизни. Она из благородного английского рода. Ее отец был другом Белтропа, который, оказывается, когда-то носил баронский титул. Белтроп ввязался в заговор против Его Величества и попытался склонить к участию в нем ее отца. Тот отказался и попытался убедить барона бросить дурную затею. Но теперь уже отказался Белтроп. Тогда отец, разрываясь между верностью Его Величеству и дружбой, вынужден был передать будущего главаря пиратов в руки правосудия. Белтропа сослали.

Пятью годами позже он вернулся в Англию во главе пиратского флота, разграбил и сжег поместье отца Анны, не пощадив, кроме нее, никого. Белтроп забрал Анну на свой корабль и с тех пор держал при себе, лишь год назад позволив покидать его резиденцию. Брат Анны, капитан английского флота, пытался разыскать ее, и во время своих поисков столкнулся в таверне Дед Айленда с одним из прихвостней пиратского главаря. Они поговорили, а затем приятель Белтропа подкараулил ее брата в темной подворотне, убил его и в доказательство своей преданности привез Белтропу окровавленную голову.

В разговоре выясняется, что у Белтропа имеется своя половина карты сокровищ капитана Шарпа. Мы соглашаемся покарать убийцу брата Анны в обмен на обещание выкрасть для нас эту половину. Убийца брата Анны — пират по имени Хуан Кокодрилло Сангре — рыщет в поисках добычи около французской колонии Айль де Оранж. Отправившись туда, мы топим его корабль «Аспираре» и, не ввязываясь в бой с французами, возвращаемся к Анне. Узнав, что гибель ее брата отомщена, она передает нам кусок карты. На вопрос, что она собирается делать дальше, Анна отвечает, что она решила воткнуть нож Белтропу в брюхо. Мы можем пообещать ей сделать это вместо нее и потом вернуться за ней — в противном случае она попытается убить Белтропа и погибнет сама.

Разыскав Одноногого Берквиста, мы узнаем о том, что некоторым капитанам не нравится, как Белтроп управляет пиратами на Грей Сэйлз. Берквист рассказывает Николасу истинную историю гибели его отца, предательски убитого Белтропом.

Получив карту, мы отправляемся на остров Телльтак, напоминающий по форме бычью голову. Вход в пещеру, где Малькольм Шарп спрятал Изумрудный Груз, находится как раз между «рогами».

Вместе с сокровищами мы находим дневник Малькольма Шарпа, в котором рассказывается о мечте нашего отца создать в архипелаге новое государство, свободное и независимое.

Тем временем обманутый и взбешенный Белтроп рыщет вокруг острова на своем мановаре «Горгона». Если мы не потопим его около Телльтака, он будет преследовать нас, когда мы появимся в водах Грей Сэйлз. Потопив Белтропа и вернувшись к Ульссону, мы узнаем о том, что после гибели Белтропа защищать Скалшорз стало гораздо сложнее, и, как назло, Англии, Франции и Испании как раз вздумалось прибрать Скалшорз к рукам. Похоже, остров придется оставить.

Но идеи отца так вдохновили Николаса, что он уговаривает Ульссона начать в архипелаге создание новой свободной республики. Олаф в конце концов соглашается и говорит, что сначала необходимо избавиться от угрозы со стороны коло-

ниальных держав и, в первую очередь, защитить Скалшорз от Франции, которая уже начала собирать флот для захвата пиратских островов. Ульссон предлагает нам новый корабль.

На острове Айль де Оранж в таверне мы встречаем французского офицера, который уже изрядно надрался, но не перестает пить. От него мы узнаем о том, что французский суперинтендант Эймери де Орильяк отправился инспектировать состояние форта на острове Омори. Именно де Орильяк ответственен за карательную экспедицию на Скалшорз, и нам придется отправиться на Омори, чтобы поговорить с ним. Подкупив суперинтенданта, мы добиваемся от него согласия саботировать поставку боеприпасов.

Угроза со стороны французов временно устранена, о чем мы, вернувшись на Скалшорз, радостно сообщаем Ульссону. Однако теперь флот для атаки на пиратскую колонию готовят англичане.

Мы отправляемся на Хайрок и разговариваем с хозяином таверны. Он рассказывает нам о том, что на остров недавно привезли новую партию каторжников. В той же таверне мы можем поговорить с Джереми МакМеллоном. Воодушевившись идеей построения новой республики в архипелаге, он обещает найти способ остановить готовящуюся экспедицию.

Вернувшись к Ульссону, мы рассказываем ему о том, что нашли нового союзника среди англичан. У Олафа тоже имеются новости: на Грей Сэйлз появился новый главарь — пират Фелипе по прозвищу Мясник. Ульссон советует нам поговорить с ним. Познакомившись с Мясником, мы рассказываем ему об идее создания в архипелаге нового свободного государства.

Идея эта приходится новому главарю по душе, но он предупреждает нас о том, что три испанских линейных корабля идут на Скалшорз, для того чтобы захватить пиратские поселения. Необходимо встретить их на подходе к Грей Сэйлз. Мясник предлагает нам свою помощь в сражении с испанцами. После сражения он будет готов помогать нам всегда.

Потопив все три линейника (один из них нужно постараться захватить), мы отправляемся навестить МакМеллона. Он говорит, что все готово для того, чтобы поднять бунт на Хайроке, и единственное, в чем он нуждается, — это деньги на покупку оружия для повстанцев. Ему нужно 3000 золотых. Отдав деньги, мы узнаем о том, что у Мертвого острова стоят три новых английских корабля. Мы должны избавиться от них, иначе своими орудиями они подавят бунт и высадят на Хайрок десант для восстановления контроля над колонией.

Поднимаем паруса и плывем к Мертвому острову. Одержав победу над английским флотом, мы возвращаемся к Ульссону, который хвалит нас за сражение с испанцами и говорит о том, что ему надоела пиратская жизнь и он собирается покинуть архипелаг и направиться в Европу. Там он купит небольшую таверну на берегу и проведет остаток жизни в тепле и покое. Вместо себя он назначает главой пиратов Скалшорз Николаса Шарпа.

Попрощавшись с Ульссоном и пообещав навестить при случае его таверну, мы заглядываем к хозяину таверны на Шарк Айленде. Фрэнсис Дулларс передает нам письмо от Джереми МакМеллона, в котором тот сообщает, что непредвиденные обстоятельства мешают поднять бунт на Хайроке. Испанцы собирают флот около Айл Баллена, чтобы атаковать Хайрок. Нам предлагается потопить испанский флот, а заодно и захватить Айл Баллена.

После захвата Айл Баллена мы возвращаемся на Грей Сэйлз. Там Берквист передает нам второе письмо от МакМеллона. Вернувшись на Хайрок и поговорив с МакМеллоном, мы отправляемся захватывать Гранда Авилию, а затем и Айль де Оранж. После захвата острова мы уговариваем его губернатора присоединиться к новой республике и празднуем победу.

Дополнительные квесты

Союзник или золото. В таверне Шарк Айленда мы встречаем пирата по имени Джеймс Кэллоу. Он рассказывает нам про индейского идола, отнятого им у старого индейского жреца. По его словам, этот идол приносит несчастье. Пират хочет избавиться от чертовой побрякушки, но как — не знает. Несколько раз он пытался выбросить идола, но тот таинственным образом возвращался обратно. По словам старого индейца, у которого Джеймс отобрал идола, эту статуэтку можно только подарить. Пират просит нас помочь ему избавиться от проклятого идола и подарить эту безделушку Дезмонду Рэю Белтропу, с которым он давно не в ладах. Согласившись помочь ему, мы отправляемся к Белтропу и вручаем ему подарок. Если ранг Николаса 7 или выше, то Белтроп примет его, если же нет — откажется, и нам придется возвращаться к Джеймсу Кэллоу несолоно хлебавши. Можно также попытаться всучить идола Николасу де Монтферрату, губернатору Айль де Оранжа. Этот вариант беспроигрышный — губернатор с радостью примет от нас подарок. Выполнив поручение, мы возвращаемся к Джеймсу. Если репутация Николаса Good Matey, Джеймс присоединится к нам в качестве союзника, если же репутация ниже — даст две тысячи золотых, извинится и покинет нас.

Халявный Мановар или золото. В таверне Шарк Айленда мы встречаем пирата по имени Хьюго Ламбермилл. Если в кармане у нас лежит испанский корсарский патент, стоит поговорить с ним, и тогда у нас появится шанс захватить мановар. Хьюго жалуется нам, что устал от пиратской жизни, и попросит раздобыть для него испанский корсарский патент. Мы направляемся прямиком к Гуилабертусу де Мунтралу, и если репутация у Николаса Good Matey, то нам удастся уговорить губернатора выдать патент старому пирату, если же она ниже, то можно предложить де Мунтралу обмануть старого пирата — выдать ему патент для того, чтобы заманить на Айл Баллена, а потом повесить. После этого мы возвращаемся к Ламбермиллу и отдаем ему письмо. В случае если мы привезли настоящий корсарский патент, он расскажет нам о том, что у острова Чактча стоит поврежденный французский мановар, который очень легко захватить. Через некоторое время мы можем заглянуть к Гуилабертусу де Мунтралу и осведомиться о том, как служит старый пират. Оказывается, из него вышел отличный солдат. Если же мы подстроили ловушку Хьюго, то после передачи патента необходимо вернуться к Гуилабертусу де Мунтралу за наградой — 2500 золотых.

Золото. После того как Юджин Хакстер расскажет нам о Малькольме Шарпе, в таверне Эль Каймано мы встретим контрабандиста по имени Октавио Ламбрини. Узнав, что Николас — сын Малькольма Шарпа, контрабандист предложит нам одно дельце. На Айл Баллена есть капитан таможни по имени Аркадио ля Дамба. Он принципиально не берет взяток, и из-за этого контрабандистам путь на Айл Баллена закрыт. Октавио хочет, чтобы мы помогли ему избавиться от этого офицера, и готов заплатить за это 3000 золотых. Согласившись на эти условия, мы плывем на Айл Баллена и разговариваем в таверне с Аркадио ла Дамба. Теперь у нас есть два варианта: выполнить задание Ламбрини или же договориться с капитаном и подстроить Ламбрини ловушку (за это мы получим 2000 золотых). Решив убить капитана, мы исследуем воды около Айл Баллены и, встретив бриг ля Дамбы, пускаем его на дно и возвращаемся к Октавио Ламбрини за оплатой. Если же есть желание договориться с капитаном, после разговора с ним нам необходимо повидать Октавио Ламбрини и сообщить ему об успешном выполнении задания и о том, что он теперь может беспрепятственно бывать на Айла Баллена. Около острова Аркадио ля Дамба перехватит контрабандиста и предаст справедливому суду. Нашего участия в этом не требуется, поэтому мы можем сразу отправиться на Айлу Баллена и там, в таверне, получить от капитана свою награду. Однако, если мы сдадим капитану Октавио Ламбрини, около Эль Каймано нас будут поджидать его сыновья.

ПОЛНЫЙ УЛЕТ

Разработчик	Никита
Издатель	**Никита**
Жанр	3D Adventure
Требования	**PII-300, 64 Mb, 3D уск.**

Где-то далеко-далеко, на краю деревни, у самой опушки леса стоит старый деревянный дом с небольшим садиком за забором. Хозяин этого дома — дед, известный всей деревне своими странностями. Многие его побаиваются, считают колдуном и на всякий случай стараются обходить его дом стороной. Однажды любопытная девушка Дарья решила полакомиться яблоками в его саду, да и превратилась в... пчелу. Ох и непросто было Дарье вернуться обратно в человеческое обличье. Подробнее о злоключениях Дарьи было рассказано в игре «Шестое измерение». Разумеется, после того случая Дарья зареклась лазить по чужим садам, но...

...Был у Дарьи приятель — Вася. И вот как-то раз он, играя с друзьями в футбол, случайно разбил окно в новом доме колдуна, перестроенном в лучших традициях евроремонта. За это колдун превратил Васю в муравья. Дарья бросается на поиски друга, а рассерженный колдун опять обращает ее в пчелу Медарью. Так что придется Дарье-Медарье вновь разбираться в перипетиях жизни маленьких обитателей дома колдуна. А где-то в это время находится ее приятель в обличье муравья...

В ходе игры выяснится, что Вася попал в плен к членам некоего тайного Общества по Очеловечиванию Насекомых (ООН), таинственный руководитель которого желал бы использовать шанс превратиться в человека вместо Васи. Главной героине (под вашим руководством) придется серьезно постараться, чтобы вычислить и обезопасить всех членов общества, скрытых среди обычных персонажей, а в конце концов — вывести на чистую воду главного злоумышленника. В целом игра представляет собой самый настоящий детектив. Кроме Медарьи, расследование ведет жук-полицейский Жерлок. Но он очень неповоротлив, и ему надо все время помогать.

Кроме непосредственного освобождения Васи и расследования деятельности ООН, вам необходимо будет заработать «деньги»; прекратить нарождающийся внутренний конфликт между маленькими обитателями дома; принять участие в гонках; обнаружить подпольную типографию, устроить настоящую засаду на одного из членов ООН; продемонстрировать гибкость ума, разгадав загадки и логические головоломки; и многое-многое другое...

Прохождение

1. Посмотрите вступление. Вам нужно вспомнить все и найти своего друга Васю (теперь его зовут Муравасем). Жуки Аристо и Платотель скажут, что надо искать полицию. После разговора с ними вы увидите полицейского Жерлока, стучащего в дверь. Летите к нему, послушайте его беседу с Булканом.

2. Постучите в дверь пекарни, поговорите с Булканом, узнайте, что Жерлок на вокзале возле справочной.

3. Летите в библиотеку, в ней есть игрушечная железная дорога. Летите на вокзал, постучите в справочную, заплатите 1 сахарную крошку, спросите, где найти полицейского. Он, оказывается, уже стоит позади вас. Поговорите с полицейским. Он не хочет браться за ваше дело, пока на кухне не перестанут драться муравьи.

4. Летите на кухню, поговорите с Серым Стражником возле сахарницы. Теперь вам нужно узнать, что находится в сахарнице. В сахарницу пролезть не получится: слишком узкая щель между сахарницей и крышкой.

5. Летите в ванную. На полочке с парфюмерией сидит оса Оксана. Поговорите с ней, купите жидкое мыло. Она будет торговаться, но при достаточном упорстве всегда можно доторговаться до 1 сахарной крошки.

6. Летите к сахарнице, примените жидкое мыло. Медарья проникает внутрь, берет ваниль со дна.

7. Расскажите Серому Стражнику, что в сахарнице лежит не сахар, а ваниль. Армии расходятся.

8. Летите к Жерлоку на вокзал. Он просит вас найти улики, а сам искать их отказывается.

9. Летите к камину в гостиной, возле одного из каминных прутьев подберите листовку с призывом вступать в ООН.

10. Отнесите листовку Жерлоку. Теперь ему нужно знать, где находится типография, в которой отпечатали листовку.

11. Летите в столовую. Посмотрите на горку орешков в шоколаде, на которой стоит Красный Стражник. Он не пускает вас к орехам.

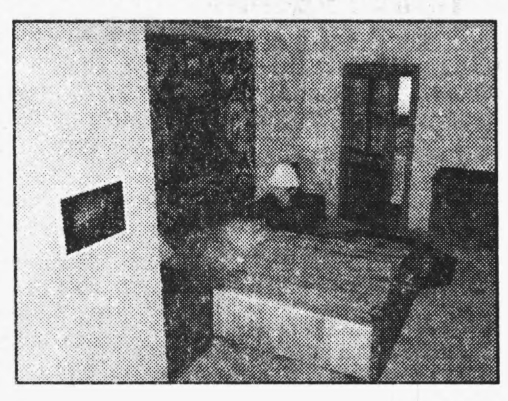
12. Летите к буфету, там стоят избиратели перед трибуной. Послушайте выступление господина Болтухана.

13. После падения Болтухана выступите перед избирателями. Нужно набрать 100% политического рейтинга. Некоторые фразы добавляют вам 10%, некоторые 20%. За несколько проб вы сможете набрать 100%. Когда наберете 100%, к вам подойдет господин Жужков, похвалит и сам начнет выступать. Красный Стражник уходит с горки орехов.

14. Вам нужно включить вентилятор. Используйте ложку, прицельтесь на кнопку вентилятора. Скиньте орешек на ложку. Теперь прыгайте на ложку. Орешек летит в нужном направлении, но не долетает.

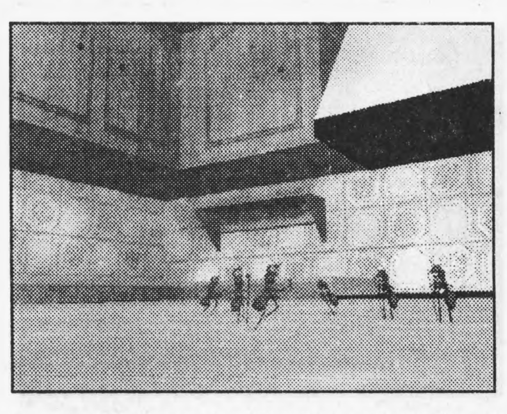
15. Летите в спальню. На тумбочке с лампой располагается аэродром стрекоз Зорки и Поликрыла, которые занимаются воздушными перевозками. Если стрекоз не видно, подождите: они прилетят. Время от времени к ним подходит муравей и просит подвезти в какой-либо пункт назначения. Всего пунктов назначения четыре.

16. Недалеко от стрекоз стоит Одинокий Пассажир, которому не хватило денег на полет. Можно подвезти его и заработать 1 сахарную крошку. Пассажир называет пункт назначения. Вы будете знать, куда лететь, если подсмотрите за стрекозами. С помощью перевозок одиноких пассажиров можно заработать деньги на дальнейшие расходы по игре.



17. Можно также сбросить пассажира на ложку, если в ней лежит орешек в шоколаде. В этом случае орешек падает на кнопку и включает вентилятор. У Жужкова сдувает кепку, она падает прямо в руки Болтухана.

18. Поговорите с Болтуханом. Он соглашается отдать кепку за коржик с ванилью.



19. Летите в пекарню, попросите у Булкана коржик с ванилью. Ему нужна ваниль и лопатка для доставания коржиков из печи.

20. Ваниль можно отдать сразу. Лопатку достать сложнее. Летите к аквариуму, поговорите со Спортивным Муравьем. Ему нужен соперник для соревнований по гребле, но не хватает весла.

21. Летите в ванную, там возле крана лежит деревянное весло.

22. Деревянное весло можно попробовать отдать Булкану вместо лопатки, но оно не подходит. Поэтому начинайте гонку на байдарках с муравьем. Ваша задача: с помощью движений мыши вправо-влево удерживать байдарку в ровном положении. Когда ее нос смотрит прямо, вы движетесь быстрее всего.

23. Добившись победы, отнесите полученный приз — золотое весло — Булкану. Он испечет вам коржик с ванилью.

24. Отдайте коржик Болтухану, он даст вам кепку Жужкова.

25. Верните кепку Жужкову. В благодарность он дает вам свою визитку. Прочтите надпись на визитке, там будет указан адрес типографии — Малая Газония.

26. Летите к Жерлоку, расскажите ему про Малую Газонию. Но Жерлок не знает, где это.

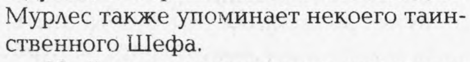
27. С помощью одиноких пассажиров заработайте 3 сахарных крошки, летите к стрекозам и попросите отвезти вас в Малую Газонию. Это оказывается маленькая дверка в газовой печке. Можно постучать, но вам не откроют.

28. Летите к Жерлоку, скажите, что знаете, где Газония. Жерлок именем закона требует открыть дверь в Газонию, ему открывает таракан Газик. Газик не хочет давать показания и кричит своему приспешнику Мурлесу, чтобы он убегал. Мурлес убегает и теряется где-то в лабиринте среди труб.

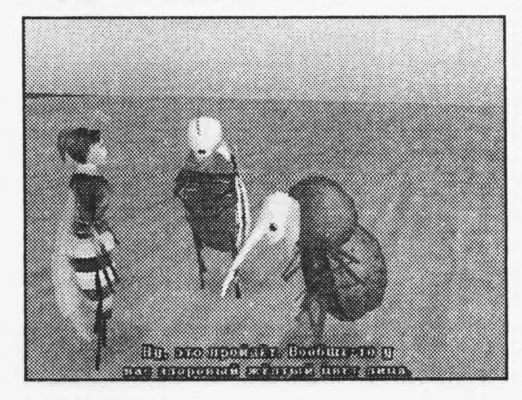
29. Полетайте по лабиринту, найдите подозрительную стену. За ней наверняка спрятался Мурлес, но как его достать?

30. В гостиной на нижней полке тумбочки располагаются миниатюрные кресло и столик, на котором лежит деревянный молоточек. Возьмите его.

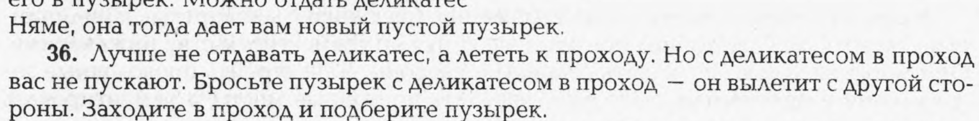
31. Летите в Малую Газонию и молоточком ударьте по подозрительной стене. Она развалится, и вы увидите Мурлеса. Мурлес в конце концов дает показания и говорит, что про Муравасю знает таракан Подуван, который живет в вентиляции.



Мурлес также упоминает некоего таинственного Шефа.



32. Вход в вентиляцию находится в столовой над буфетом. Поговорите с Подуваном. Если сразу не спрашивать его про Муравасю, можно совершить небольшую экскурсию за 1 сахарную крошку. Как только вы упомянете Муравасю, он предложит подвезти вас до него, но обманет и завезет в лапы злого паука Скасса. Скасс рассказывает вам кое-какие подробности. Медарья кое-что вспоминает и падает в обморок.



33. После того, как вы пришли в себя, нужно выбраться из вентиляции. Найдите небольшой черный проход. Зайдите туда: вы окажетесь в кладовке, выйдя через второй такой же проход. Сквозь щели в двери кладовки видна спальня, но проникнуть туда нельзя.

34. На одежде сидит моль Няма. Найдите ее. Она даст вам пузырек и попросит собирать некий сильно пахнущий деликатес.

35. Деликатес лежит в нескольких местах. Например, на шляпе. Соберите его в пузырек. Можно отдать деликатес Няме, она тогда дает вам новый пустой пузырек.

36. Лучше не отдавать деликатес, а лететь к проходу. Но с деликатесом в проход вас не пускают. Бросьте пузырек с деликатесом в проход — он вылетит с другой стороны. Заходите в проход и подберите пузырек.

37. Поставьте пузырек на тележку и толкните ее. Сильный запах усыпит Скасса.

38. Нажмите на спящего Скасса — дверь откроется, и путь освободится. Летите направо, и вы вскоре окажетесь в лаборатории колдуна.

39. На столе колдуна стоят песочные часы. В них сидит ваш друг Вася. Поговорите с ним, подойдут Мурлес и Дурлес, которые, как выясняется, принимали участие в похищении. Вы их разоблачаете и выясняете, что Шеф все это время сидел в справочной и подслушивал ваши разговоры с Жерлоком. Вы летите к Жерлоку, из справочной выскакивает Шеф — кузнечик Запрыгун. Жерлок начинает с ним поединок на крыше вагона поезда.

40. Надо помочь Жерлоку. Сперва заработайте денег, летите к осе Оксане и купите у нее щетинку и зубную пасту.

41. Летите к железнодорожной стрелке. Там не хватает рычага для поворота стрелки. Воткните щетинку, она сойдет за рычаг. После этого к вам подойдет стрелочник Зубдам, который скажет, что для починки стрелки еще нужна шестеренка.

42. Летите в лабораторию. В дальнем углу лаборатории в паутину попала муха. При попытке ее освободить появляется паук Ткачик. С ним можно договориться: он освобождает муху в обмен на членский билет клуба мадам Ротонды. Клуб начинает заседание, как только часы пробьют 3, но часы стоят.

43. Летите к магической книге, прочитайте, что написано на открытой странице.

44. Чтобы завести часы, нужно положить на них зубную пасту и прочитать первое заклинание в магической книге. Часы бьют 3 часа, но заседание клуба не может начаться, потому что нет молоточка (если только вы не догадались вернуть его на место).

45. Верните молоточек, начнется заседание. Поговорите с Зелурпом и Ротиром, дайте им визитку Жужкова, получите членский билет на имя паука Ткачика.

46. Отдайте билет пауку, он отпустит муху. В благодарность она даст вам черствый коржик.

47. Дайте коржик Зубдаму, он починит стрелку и переведет ее. Поезд пойдет по другой ветке, и Запрыгун ударится головой об стол. После этого он рассказывает все, но не соглашается отпустить Васю из песочных часов. Достать его можно только магическим способом.

48. После ремонта стрелки Зубдам забыл свои клещи. Возьмите их.

49. Положите клещи на песочные часы и прочтите второе заклинание в магической книге. Вася свободен, игра закончена. Посмотрите финальный мультик.

Zim (zim@igromania.ru)

«ПРОТИВОСТОЯНИЕ 3» (SUDDEN STRIKE)

Разработчик	Fireglow
Издатель	CDV/«Руссобит-М»
Жанр	Real-Time Strategy
Требования	P-200, 32 Mb (PII-300, 64 Mb)

В «Противостоянии 3» вы можете возглавить одну из трех армий: немцев, русских или союзников, войска которых состоят из американцев и англичан. Каждая из этих сил обладает своими сильными и слабыми сторонами, но строятся они по одним принципам.

В каждой армии есть грузовики снабжения, грузовики транспортные и медицинские грузовики. Снабженцы при этом являются по совместительству инженерами. Они могут не только подвозить снаряды и патроны, но и строить проволочные заграждения и противотанковые ежи, наводить понтонные мосты и ремонтировать подразделения. Состав и вооружение пехоты сильно варьируется в зависимости от принадлежности к одному из трех блоков. У немцев есть знаменитые фаустпатроны, у союзников — базуки, и у наших — противотанковые ружья. Кроме того, некоторые подразделения вооружены еще и гранатами. Существуют также снайперы, автоматчики, стрелки, вооруженные винтовками, и так далее. Офицеры вооружены табельным оружием, то есть пистолетами.

Любые пехотные подразделения могут управлять пушками, тяжелыми пулеметами, минометами и зенитной артиллерией. При этом пушки бывают многих разновидностей, от легких сорокамиллиметровых противопехотных, до дальнобойных гаубиц. Наши войска обладают еще и знаменитыми «Катюшами».

Кроме всего этого арсенала, время от времени под ваше командование попадают и отдельные части военно-воздушных сил: самолеты-разведчики (отличное средство для устранения «тумана»), бомбардировщики, а также десантные самолеты.

ДОСТОИНСТВА И НЕДОСТАТКИ АРМИЙ

Немецкая армия

Отличие немецкой армии от остальных заключается в наличии во всех родах войск весьма мощных соединений.

Участвуя в кампании, вам практически не придется управлять снайперами и огнеметчиками. Зато частенько под ваше командование будут попадать гвардейцы-автоматчики. Эти подразделения значительно лучше обычной пехоты, простых стрелков. Они превосходят ее по всем показателям и лучше всего подходят для уничтожения вражеских огневых точек, включая артиллерию.

Большое количество знаменитых фаустпатронов делает немецкую пехоту реальной угрозой даже для тяжелых танков противника. Эти подразделения выдаются вам часто, и это диктует специфическую тактику для немцев — пехотой не стоит разбрасываться и использовать ее как пушечное мясо. Наоборот, она наравне с бронетехникой идет в атаку и подавляет тяжело бронированные цели.

Кроме того, оснащенные фаустпатронами солдаты, спрятавшиеся в доме, могут остановить на узких городских улочках целые танковые дивизии противника.

Минометы выдаются немцам намного чаще других войск. Минометы обладают высокой скорострельностью и достаточно высокой огневой мощью — легкие танки уничтожаются одним прямым попаданием. Навесная траектория стрельбы и боль-

шая дальность ведения огня в сочетании с уже упомянутой скорострельностью делает их отличным дополнением для наступающих войск — расчет состоит из одного человека, а перевозка на грузовике обеспечивает необходимую мобильность.

В отличие от русских, у немцев есть бронемашины, оснащенные зенитными орудиями. Они не столь опасны для самолетов, как стационарная зенитная артиллерия, но мобильность позволяет им обеспечить безопасность даже нападающих войск и отдельных тактических группировок.

Немецкие танки по праву пользовались славой во времена Второй Мировой войны — это самые тяжелобронированные и самые тяжеловооруженные машины такого класса. С «Тиграми» могут потягаться только русские Исы, а самоходные установки Германии так и не с чем сравнить.

Однако эти мощные образцы техники достаточно медлительны и неповоротливы, что делает их легкой мишенью для гаубиц и атак с флангов. Поэтому танковым группировкам немцев необходимо обеспечивать мобильное прикрытие.

Советская армия

Хотя номинально и в рядах советской армии есть автоматчики, в 90% случаев вам придется столкнуться с обычными стрелками, чье мастерство оставляет желать много лучшего. Зато количество этих подразделений зачастую просто ошеломляет. Этим объясняется основное использование данных пехотных соединений в смертельных разведывательных рейдах и в качестве «пушечного мяса» при штурме укрепрайонов противника.

Довольно часто вы будете сталкиваться со снайперами. При грамотном использовании один снайпер способен обеспечить минимум половину успеха любой операции — далекий обзор позволяет ему расстреливать артиллерийские расчеты и пехоту противника, оставаясь незамеченным.

Основное отличие артиллерии Советского Союза от войск стран-участниц войны 1941-45 гг. состоит в наличии у нас в рядах легендарных «Катюш». Эти установки залпового огня стреляют дальше всех присутствующих в игре подразделений и одним залпом сравнивают с землей целые городские кварталы. Это отличное средство против скоплений войск противника. Единственная проблема — «Катюши» требуют огромного количества боеприпасов.

Советская бронетехника не может похвастаться высочайшим качеством и разнообразием. Исы и КВ превосходят легкие и средние танки немцев, но все равно уступают их тяжелым собратьям. Однако Т-34 вполне способен помочь им в этой нелегкой борьбе, так как по своим характеристикам он превосходит аналоги, а высокая скорость и маневренность позволяет наилучшим способом использовать его против неповоротливых германских «монстров» и благополучно избегать огня артиллерии.

Войска союзников

Основное отличие войск союзников от всех остальных — пестрота. В их рядах состоят французы, англичане и американцы. Французские гвардейцы могут соперничать с немецкими автоматчиками, а англичане и американцы вооружены не только огнеметами, но и станковыми пулеметами, что превращает пехотные соединения союзников в реальную силу.

Артиллерия представлена стандартными образцами гаубиц и пушек, но здесь превосходства у данных войск нет.

В классе бронемашин союзники превосходят всех, участвующих в конфликте. С одной стороны, у них есть мобильная зенитная установка, аналог немецкой. С другой стороны, разнообразные машины франко-англо-американского альянса способны доставлять пехоту в любые уголки карты и неплохо вооружены, что открывает широкие возможности для проведения рейдов и операций.

Танки союзников далеко не самые защищенные, и вооружение у них не самое тяжелое. Но благодаря этому им удается быть самыми быстрыми. Пожалуй, это основная характеристика этого рода их войск. Она позволяет им сравнительно безболезненно выявлять и подавлять артиллерию противника.

Кроме этого, американцам и их союзникам чаще, чем кому бы то ни было, предоставляется возможность воспользоваться услугами авиации, включая и бомбардировки и десант.

Бомбовый удар, при предварительно проведенной разведке, может уничтожить значительную часть сил противника, тогда как десант в тылу противника способен отправить в небытие зенитки и гаубицы врага.

СОВЕТЫ ПОЛЕЗНЫЕ В АССОРТИМЕНТЕ

Управление

Как и говорится во всевозможной рекламе «Противостояния 3», в некоторых битвах принимает участие до 1000 подразделений. При этом управление ими всеми — крайне непростой процесс.

Нажав клавишу SHIFT, можно задать подразделениям цепочку действий, которую они и будут выполнять шаг за шагом.

Не забывайте, что в любой момент можно нажать клавишу паузы, затем не спеша раздать подчиненным указания и продолжить сражение в реальном времени.

Логистика

Ландшафт

Ландшафт играет важную роль в игре. Например, деревья прячут ваши подразделения, но заодно снижают им зону видимости. Зеленые насаждения, однако, можно в любой момент уничтожить.

Окопавшись на возвышенности, вы получаете лучшую линию обзора и большую дальность стрельбы, в то время как солдаты противника не видят вас.

Убежища

Не пренебрегайте домами, бункерами и прочими укрытиями. В зависимости от их размера, там может укрыться до шести пехотинцев. Такие огневые точки увеличивают обороноспособность ваших подразделений и, как следствие, способны значительно задержать наступление врага. При уличных боях в городе два-три солдата, занявшие оборону в доме и вооруженные гранатами или противотанковыми ружьями, могут уничтожить целое танковое подразделение.

Использование построек

Свои подразделения можно прятать не только непосредственно внутри зданий, но и за ними. Но помните, что укрываться за оружейным складом или баками с горючим не стоит — взрыв этих конструкций уничтожит всех находящихся поблизости.

Не прячьте своих солдат в зданиях, если за этими постройками укрыта ваша же техника — противник концентрирует огонь на таких укрытиях и несомненно уничтожит дом, обнаружив и вашу бронетехнику.

Вышки

Вышки являются слабым укрытием. Скорее даже наоборот — их высота делает из них прекрасную мишень для артиллерии. Однако забравшийся на самый верх солдат способен обозревать значительную территорию, тем самым выявляя цели для ваших войск.

Мосты

Мост – это путь на другой берег для ваших войск. Но не забывайте, что время от времени у вас в тылу могут появляться вражеские подразделения.

Поэтому иногда полезно и собственноручно сжигать за собой переправы. И оставляйте взвод пехоты, чтобы не позволить вражеским инженерам вновь их построить.

Понтонный мост иногда способен переправить ваши войска в тыл противника. Вот только найти подходящее для его постройки место не так просто.

Тактика и стратегия

Разведка

Тактика «танкового навала», столь часто приводящая к успеху, в «Противостоянии 3» не срабатывает. Чтобы спланировать атаку, вам первым делом надо провести разведку. Для этого лучше всего, не считая самолетов-разведчиков, подходят пехотинцы.

Офицеры обладают наибольшей зоной видимости из всех подразделений, однако их вооружение и дальность стрельбы оставляет желать много лучшего. Танки, наоборот, способны уничтожить все что угодно в считанные секунды и на большом расстоянии, но весьма скромный обзор не позволяет им вовремя заприметить врага. Поэтому составляйте комбинированные группы.

Небольшие отряды, идущие впереди основной волны атакующих, заранее выявляют засады и отвлекают на себя огонь противника, предоставляя вам время на корректировку направления атаки.

Комбинированные силы

Не делайте ваши ударные группировки однородными. Помните, что наибольшей эффективностью против танков обладает артиллерия, а против живой силы и легкобронированных целей — наоборот, танки.

Старайтесь не поддаваться соблазну ввязаться в «маленький Сталинград» и выставить свои танки против танков противника. В таких стычках ваши потери составят в лучшем случае минимум 50%. Лучше заманивайте бронетехнику врага на минные поля и противотанковые пушки.

Если же все-таки произошло танковое столкновение, концентрируйте огонь ваших подразделений сначала на одном из танков противника, затем на втором и так далее.

Танк автоматически атакует ближайшую к нему цель, а в условиях боя с многочисленными войсками противника это приводит к «размазыванию» урона, и его части получают повреждения, но остаются в живых.

Боевые построения

Стройные боевые порядки радуют глаз. Но не только ваш, но и глаз вражеского наводчика. Поэтому, передвигаясь по потенциально опасной местности или вблизи фронта, ведите свои подразделения широким фронтом, подальше друг от друга. Если, например, два танка едут рядом, то снаряд, пролетевший мимо первого, может попасть во второй.

Неплохой помощью в бою являются минометы, обладающие высокой скорострельностью. Поэтому постоянно перемещайте их на грузовиках за своими наступающими силами.

Помните, что чаще всего группа подразделений, заканчивая передвижение, выстраивается в таком порядке, в каком она была в момент отдачи вами приказа. Используйте это — сначала постройте подразделения в желаемом порядке, а затем посылайте их в нужном направлении.

Обустраивая позиции для своей артиллерии, имейте в виду, что зачастую она становится легкой добычей снайперов и быстрых подразделений противника, использующих свою большую зону видимости. Чтобы избежать этого, поставьте к пушкам офицера (гарантия улучшенного обзора и раннего обнаружения противника) и пулеметчиков или автоматчиков (для уничтожения одиночных легких целей).

Мины

Не пренебрегайте пехотинцами в деле поиска мин — лучше потерять пять минут, чем пять танков. Помните: чтобы обнаружить мину, саперу нужно время.

Минирование подходных путей к своим позициям также крайне эффективно. Единственный минус — один пехотинец переносит только одну мину. Чтобы получить новые, надо воспользоваться грузовиками снабжения.

Зенитки

Зенитная артиллерия обеспечивает вам защиту от бомбардировок. Помните, что самолеты не поддаются управлению, им можно только задавать цель. Поэтому чаще всего самолеты противника летят с одной и той же стороны. Поставьте ваши зенитки подальше от важного объекта именно на их пути.

Старайтесь сбить бомбардировщики даже после того, как их смертоносный груз сброшен — количество самолетов ограничено, в отличие от их амуниции.

Зенитные орудия опасны не только для ВВС, но и для пехоты и бронетехники. Хотя точность оставляет желать лучшего, но скорострельность и мощь на высоте.

Артиллерия

Старайтесь атаковать вражескую артиллерию не танками, а пехотой (снайперы и немецкие гвардейцы лучше всего подходят для этого) или бронемашинами. Таким образом вы устраняете расчет и можете захватить пушки и минометы.

Расчет пушки может состоять из одного человека или из двух. В первом случае она медленнее стреляет. Кроме того, два человека могут пусть и медленно, но перетаскивать ее с места на место.

Гаубицы и «Катюши» способны уничтожать войска противника на огромных расстояниях. Но не поддавайтесь соблазну использовать их против вражеской пехоты — эти орудия «поедают» уйму амуниции. Лучше стреляйте по бронетехнике и укреплениям.

Транспортники

Грузовики могут перевозить не только пехоту. Тяжелые пулеметы и минометы также могут быть погружены и передислоцированы на новые позиции. Это важно, так как, в отличие от артиллерии, это оружие не может быть передвинуто самими пехотинцами.

Зенитки и пушки можно прицепить к грузовику. Постарайтесь постоянно держать их рядом. Также как и взвод пехоты. В случае неожиданного нападения противника это поможет вам вовремя перевести артиллерию в тыл.

Кстати, грузовики первой помощи не только лечат солдат, помещенных внутрь, но и способны перевозить орудия.

Пустые транспортные грузовики к середине миссии обычно в огромном количестве скапливаются в вашем распоряжении. Используйте их как дешевых разведчиков-камикадзе: посылайте их вперед.

Инженеры

Инженеры (грузовики снабжения) не просто снабжают ваши войска амуницией. Они еще и ремонтируют вышедшую из строя, получившую незначительные по-

вреждения технику. А это очень важно, так как все подразделения в игре набирают опыт в ходе сражений, и продлить им жизнь в ваших же интересах.Постройка понтонных мостов и ремонт обычных — еще одна функция инженеров.

Чтобы не строить проволочные и противотанковые заграждения по одной штуке, нажмите клавишу SHIFT и задайте «цепочку» построек.

КАМПАНИЯ ЗА НЕМЦЕВ

Миссия 1

Задание 1: Захватить орудия десантниками

Задание 2: Заминировать дорогу

Задание 3: Уничтожить танки

Эта миссия, как и абсолютное большинство других первых миссий, носит сугубо тренировочный характер, поэтому не опасайтесь засад, усиленной обороны и прочих труднопреодолимых препятствий. По этой же причине не мудрите и смело высаживайте свой десант прямо на позиции артиллерийской батареи противника.

Единственная сложность — ограничение по времени. До прибытия танковой колонны остается 3 минуты. Поэтому, перебив немногочисленные расчеты, быстро захватывайте пушки и разворачивайте их в сторону моста. Оставшихся пехотинцев отправляйте на дорогу и минируйте ее.

Офицеров расставьте так, чтобы они своим увеличенным радиусом обзора помогли вашей артиллерии первой обнаружить приближающуюся бронетехнику.

При такой расстановке сил у русских танков нет ни шанса.

Миссия 2

Задание 1: Угнать грузовик

Задание 2: Починить мост

Задание 3: Создать плацдарм

Прежде чем проникнуть в город, постреляйте из своих пушек «вслепую» по наиболее вероятным местам скопления противника. Здесь таковыми являются вышки.

Одно-два попадания по вышке гарантируют, что ваша пехота не будет обнаружена раньше времени на пути к грузовику снабжения, который стоит в южной части города. Точно так же следует расправиться и вышками на той стороне реки.

Помимо солдат на вышках, еще несколько вражеских пехотинцев могут засесть в ближайших домах. Поэтому прежде чем подогнать грузовик к разрушенному мосту и приступить к его ремонту, убедитесь, что машину не подорвут по дороге.

Чтобы победить, достаточно перевести своих солдат на ту сторону, через мост.

Миссия 3

Задание 1: Взять вокзал

Задание 2: Охранять офицеров и их машины

Вокзал расположен на юге. Ваше же группировка — на севере. Прорваться в конечный пункт можно несколькими путями.

Наличие танков, бронемашин и большого количества пехоты позволяет вам совершенно открыто предпринять попытку прорыва на восток, через укрепленный район русских. На этом пути вас поджидает несколько дотов и дзотов. Кроме того, подходы к ним заминированы.

Однако сложность этого штурма компенсируется тем, что это самый короткий путь. Пройдя на восток, вам останется лишь пересечь один деревянный мост, чтобы попасть к вокзалу. Но учтите, что переправа охраняется двумя орудиями и парой дотов.

Более длинный, но менее болезненный путь таков. Штурмуйте укрепленную линию не по всему фронту, а лишь в южной ее части. Там можно построить понтонный мост, переправиться далее на запад и уже из западной точки прорываться на юг, к вокзалу.

На этом пути вам предстоит столкнуться с несколькими небольшими отрядами в деревнях, но по крайней мере вы не встанете перед угрозой уничтожения врагом моста в тот момент, когда по нему ползет ваша бронетехника.

Вокзал охраняется несколькими русскими танками и пехотой, вооруженной противотанковыми ружьями. Поэтому перед штурмом соберите все свои войска и пустите в первой волне атакующих не технику, а солдат.

Миссия 4

Задание 1: Захватить орудия
Задание 2: Доставить офицеров на запад
Задание 3: Взять город

Центральный район, где расположена орудийная батарея русских, которая и является одной из ваших целей, лучше всего атаковать южной группировкой ваших войск.

При этом пускайте в атаку своих гвардейцев — на противоположном берегу расположены в основном противотанковые пушки, они не очень эффективны против пехоты, в то время как вооруженные шмайсерами элитные пехотные подразделения ваших войск весьма легко с ними справляются.

Только после того, как первая линия артиллерии будет обезврежена, пускайте свои танки.

Как только вы захватите батарею, отправьте часть своих подразделений на ее восточный фланг — в лесах к востоку прячется пехота русских. И если их не остановить вовремя, то они, точно так же как и вы немногим ранее, отобьют свои орудия обратно.

К западу от плацдарма есть мост, через который вам на подмогу сможет подойти северная группировка ваших войск. Уничтожьте несколько пушек и танков, стерегущих эту переправу, и соедините войска.

Постарайтесь это сделать быстро, потому что, обнаружив ваши активные действия, из города, с северо-востока, на подмогу своим поспешат подразделения русской бронетехники. Чтобы остановить их, одних трофейных пушек будет мало.

Сложно сказать, что подразумевали авторы, формулируя задачу как «взять город». Но во всех случаях, когда эту миссию проходил я, она завершалась лишь после того, как я разрушал до основания последнее в городе здание. Учтите это.

Сам же населенный пункт представляет из себя довольно крепкий орешек — на перекрестках и в закоулках стоят пушки. Поэтому не стоит гнать в атаку танки, столь неповоротливые в условиях боя на улицах. Лучше позвольте своей пехоте дом за домом прочесать весь город, а бронетехнике уничтожать выявленные укрепления.

Миссия 5

Задание 1: Охранять склад
Задание 2: Уничтожить десантников

При обороне в условии нехватки войск есть две основных тактики. Первая — раскидать свои подразделения мелкими группами по всей территории так, чтобы наступающие были вынуждены медленно продвигаться, штурмуя каждый дом и теряя солдат и технику. Вторая — стянуть все имеющиеся силы к главному объекту, окопаться и поджидать штурма, чтобы в одном сражении решить исход всей битвы. Оба варианта жизнеспособны. Выбирайте тот, который вам ближе.

Противник будет наступать с запада. Туда прибудет основная часть его войск, плюс еще значительная группировка пехоты подойдет к ним с востока. Не забудьте, ожидая их, заминировать улицы и поставить расчеты к пулеметам, пушкам и зенитным орудиям. Кстати, зенитки весьма неплохо стреляют и по наземным целям. Поэтому не пренебрегайте ими.

К востоку от охраняемого вами склада расположен небольшой городок. Отрядите часть своих солдат, чтобы занять там дома — в решающий момент сражения русские попытаются высадить там десант, который лучше перехватить при высадке, чем потом выбивать из зданий.

Миссия 6

Задание 1: Захватить «Катюши» с помощью десантников

Задание 2: Уничтожить склады на севере

Задание 3: Доставить на запад хоть одну «Катюшу»

Высаживайте своих десантников прямо на «Катюши» на севере — их охраняет несколько окопавшихся солдат, с которыми они без труда справятся. Затем, не теряя ни секунды, отводите технику на запад, а солдатами занимайте дома на востоке — к вам уже спешат несколько русских танков и пехотинцев.

Тем временем на восток начинают прибывать основные ваши силы. Как можно скорее стройте понтонный мост. Как только вам удастся переправить значительную часть подразделений, начинайте атаку на северные склады. Помните, что у вас есть «Катюши», которые могут за секунды «зачистить» целый район.

Миссия закончится, как только хотя бы одна установка реактивной артиллерии прибудет на запад. Но перед этим придется основательно потрудиться, так как путь преграждает еще одна небольшая база противника. Несмотря на то, что подобраться к ней можно и напрямик с юго-востока, лучше атакуйте ее войсками, участвовавшими с разгроме складов на севере — с юга к ней можно подобраться только через мост, а опасность этого маневра вам уже хорошо известна.

Миссия 7

Задание 1: Охранять мосты через Волгу

Перед тем, как «охранять» этот район, вам предстоит захватить его. А это совсем не просто.

К западу и востоку от города расположены две батареи гаубиц. Прежде чем переходить в масштабное наступление на сам Сталинград/Волгоград, двумя группами войск нападите на них и уничтожьте, иначе ни один ваш танк даже не доедет до города.

Не оставляйте восточный плацдарм без присмотра, даже когда уничтожите там все пушки противника — через некоторое время судя прибудут новые пехотные соединения русских.

Помните, что в этой миссии у вас есть возможность вызывать авиацию, чтобы бомбить нужные вам районы. Не старайтесь бомбить город — там более чем достаточно зенитных орудий, чтобы свести эти попытки на нет. Лучше используйте их для уничтожения скопления вражеской техники вне города: разведайте их, а затем вызывайте самолеты.

Примерно так же используйте и свои гаубицы. При этом не стесняйтесь обстреливать районы, скрытые «туманом» — попадание все равно уничтожает войска противника. Поэтому внимательно следите и запоминайте, где стоит артиллерия, техника и солдаты противника — ваших разведчиков рано или поздно подстрелят, «туман» сгустится, а вот подразделения свои они отвести вряд ли успеют.

Штурм города можно облегчить двумя способами. Первый — использование вражеских гаубиц, которые можно захватить, если атаковать их пехотой, а не техникой.

Тогда можно буквально сравнять город с землей. Второй — послать ва-банк все свои 30 бомбардировщиков — более половины из них собьют, но оставшаяся половина успеет сбросить свой смертоносный груз. Этот налет лучше поддержать и атакой с земли — пока зенитки заняты.

Для победы в миссии достаточно подвести свои соединения к мосту через Волгу.

Миссия 8

Задание 1: Продвигаться на восток

Еще одна миссия на применение классического маневра «клещи». Основной частью войск смело прорывайтесь на север, через небольшой русский укрепленный район. Оттуда, с севера, вы сможете напасть на несколько артиллерийских батарей, без уничтожения которых нападение на остальные русские войска бессмысленно.

Тем временем начинайте переправлять другую часть войск через мост на восток. Скопите там достаточное количество танков и большую часть пехоты — именно здесь вам предстоит столкнуться с огромным количеством русских танков, против которых ваши солдаты, вооруженные фаустпатронами, являются лучшим оружием. В атаке не забудьте использовать и небольшой отряд войск, затаившихся в лесу на востоке.

Когда будет покончено с батареями на севере и основными войсками на востоке, смыкайте «клещи» на центральном районе.

Чтобы выиграть в миссии, надо прорваться в самый восточный сектор. Там, вокруг небольшой железнодорожной станции, окопались остатки вражеских войск. Туда ведут несколько мостов.

Прорваться через них очень сложно, так как их постоянно держат под обстрелом. Поэтому постарайтесь прорваться частью подразделений через узкую полоску земли на севере и уничтожить сперва артиллерию.

Миссия 9

Задание 1: Уничтожить склад

Задание 2: Захваченные заводы будут работать на вас

Охрана заводов оставляет желать много лучшего, поэтому постарайтесь захватить их как можно скорее — они начнут производить технику, медленно, но верно.

Тем временем лучший способ обезопасить себя от вражеских атак — это подорвать все мосты. Однако русские постараются построить понтонную переправу на западе, поэтому заблаговременно позаботьтесь о том, чтобы обеспечить им достойную встречу.

Чтобы победить в миссии, не надо уничтожать все войска противника, достаточно прорваться в восточную часть и уничтожить склад боеприпасов на востоке.

Наибольшую сложность и опасность для ваших войск представляют несколько «Катюш», которые с завидным постоянством будут обстреливать скопления ваших войск и отходить вглубь территории для пополнения боезапаса.

Поэтому соберите группу войск вдали от переправы, а затем быстро, без остановок форсируйте реку и продвигайтесь дальше, к цели.

Миссия 10

Задание 1: Захватить остров на севере

Несмотря на большое количество зениток в вашем распоряжении, на протяжении всей миссии вас усиленно будут пытаться уничтожить бомбардировками. Поэтому постарайтесь не располагать свои соединения плотными группами.

Основные направления нападения союзников — это север и юг. Но если на юге у вас есть укрепленная линия, куда все-таки стоит привести подкрепление, то на се-

вере у вас дотов нет. Поэтому именно там следует не пытаться противостоять наступлению, а отвести все войска назад, к мосту, где и встретить его.

Чтобы решить проблему высаживающихся на юге войск, высадите десант на южном острове — там расположены три гаубицы. Таким образом вы лишите союзников артиллерии и получите ее в свое распоряжение.

Огромное количество техники на востоке, по таинственной прихоти создателей уровня, напрочь лишено снарядов. Единственные боеспособные единицы — это две гаубицы. Воспользуйтесь ими, чтобы обстрелять подходы к мостам — это поможет подвести сюда грузовики поддержки.

После разгрома первых волн наступающих не оставляйте «пляжи» без внимания — время от времени там будут высаживаться небольшие группы союзников.

Чтобы выиграть миссию, надо отстроить понтонные мосты на самый северный остров и провести туда технику.

Миссия 11

***Задание 1:** Спасти офицеров и пилота*

***Задание 2:** Эвакуировать их по дороге на запад*

Не спешите и не бросайте свои немногочисленные войска на восток, на помощь заточенным офицерам — на этот момент прорваться туда невозможно. Кроме того, вам понадобится каждый солдат, чтобы отбить наступление с запада. Грамотно расположите 6-ствольные мортиры и пушки, которые есть в вашем распоряжении.

Используя имеющихся у вас снайперов, очистите восточный берег от артиллерии и, когда к вам подойдет подкрепление, продвигайтесь туда через мост и далее, к офицерам.

Затем двигайтесь на юг, вдоль самого края карты. При этом вам придется столкнуться с еще одной группой войск, в городе.

Для выполнения миссии необходимо подобрать пилота разбившегося на юге самолета. Но мосты, ведущие к нему, разрушены. Поэтому не забудьте включить в состав своей группировки несколько грузовиков поддержки.

Подобрав пилота, продвигайтесь на запад, быстро, но очень аккуратно, избегая населенных пунктов и центра карты, где сконцентрирована основная часть войск союзников.

К сожалению, бронемашин вам не предоставят, поэтому имеет смысл посадить всех эвакуируемых в грузовик — это даст возможность передвигаться быстрее, не отставая от своих войск и попаданий гаубиц.

Миссия 12

***Задание 1:** Доставить офицеров на северо-восток (к вышкам)*

***Задание 2:** Захватить город*

Единственный способ победить в этой миссии — это, захватив все свои войска, пробиться на северо-запад. Основная часть вражеских войск находится на западе. Как только вы пойдете в атаку, они постараются напасть на вас.

С появлением между вышками на северо-востоке лимузина с офицерами под ваше командование перейдет значительная танковая группировка, отягощенная другой техникой. С ее помощью уничтожьте небольшой укрепленный район на востоке. К этому моменту должны подойти новые силы и в районе вашей начальной высадки.

Объединив эти силы, продвигайтесь в глубь города, буквально ровняя с землей здания, в которых засели солдаты противника, и уничтожая его бронетехнику, — как ни странно, но в этой, последней миссии, вас не ждет суперукрепленных оборонных линий, лишь «ежи» и колючая проволока.

AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS MAP EDITOR

Антон Логвинов (ail@dubna.ru)

Где взять:	Поставляется с игрой
Возможности:	90% игровых
Сложность:	Средняя

In-engine

Редактор к **The Conquerors** построен на движке игры. С одной стороны, это хорошо — сразу можно проверить карту, но с другой — редактор работает в том же видеорежиме, что и игра. Это плохо. Мне, например, так и не удалось выставить нормальную развертку экрана (ну никак не слазит он со своих 75Hz), а ведь для создания хорошей карты за редактором придется посидеть не один час. Понимаю, в игре — там все в движении, и этого просто не замечаешь, а в редакторе всегда концентрируешься на определенном куске карты. Глаза стремительно утомляются, и через час-полтора работы сосредоточиться на конструировании уровня становится довольно сложно. Поэтому перед запуском редактора предлагаю слазить в опции и поставить разрешение повыше, чем выставленные по умолчанию 800x600.

Для запуска редактора нужно кликнуть соответствующую иконку **Map Editor** (в виде карты) в основном меню. Справа появится меню с тремя кнопками: **Create Scenario**, **Edit Scenario**, **Campaign Editor**. Сразу скажу о двух последних (к ним мы больше не вернемся). **Edit Scenario** — аналогична кнопке **open map** в любом другом редакторе, и зачем было втыкать ее в основное меню, одной только **Ensemble Studios** (разработчик) известно. **Campaign Editor** — место сборки кампаний. Сюда с помощью кнопочки **ADD** мы добавляем карты из общего списка редактора, склеивая их тем самым в единую кампанию.

Жмем **Create Scenario** и переходим к основному месту работы.

Основной интерфейс

После непродолжительной загрузки попадаем в редактор. Наверху расположились основные десять разделов, с помощью которых мы и будем оперировать инструментами редактора для создания карты своей мечты; в центре — сама карта; внизу будут появляться различные настройки. Перейдем к подробному описанию.

Map

Создание карты может происходить тремя различными способами: **Blank Map**, **Random Map**, **Seed Map**. Первым способом мы создаем карту сами, рисуя ландшафт и нанося на него здания. **Random** позволяет получить сгенерированную компьютером карту. **Seed Map** — практически то же самое, что и **Random**, просто тут нам дают возможность оперировать с полученным результатом с помощью параметра **Seed**: поменял его значение, и вот уже другая карта.

Размер карты устанавливается в соответствующем окне (не заметить невозможно). Размеры следующие: **Tiny** (два игрока), **Small** (три игрока), **Medium** (четыре игрока), **Normal** (шесть игроков), **Large** (восемь игроков), **Giant** (совсем много игроков).

Параметр **Random Map Location** указывает на тип местности, к которому она будет относиться, как то: **Arabic**, **Baltic**, **Islands** и так далее.

Terrain

Раздел украшательств. Именно здесь и происходит зарисовка самой карты. Первый параметр, который нам повстречается, — **Brush Type**, тип щетки. Типы следующие:

Map — тайлы для ландшафта: **Dirt**, **Forest**, **Desert**, **Snow** и прочие.

Elevation — высоты: чем большее значение выбрать, тем больше поднимется территория.

Cliffs — скалы.

Map Copy — выделяем фрагмент карты и загоняем его в буфер, после чего вынимаем его оттуда в нужном месте.

Erase — ластик; правда, только для юнитов и зданий.

Второй параметр — **Brush Size**. Значения те же, что и у **Map Size**, только последнее из них именуется не **Giant**, а **Huge**, но смысл от этого не меняется.

Player

Игроки и все, что с ними связано. Для начала нужно определиться с параметром **Number of Players** — число игроков. Лучше не превышать рекомендуемого значения для данного размера карты: ничего хорошего из этого не получится. Далее необходимо выбрать нужного игрока (по умолчанию стоит **Player 1**) и заполнить следующие параметры:

Food, **Stone**, **Wood**, **Gold** — параметры количества ресурсов каждого типа на период начала игры.

Pop Limit — лимит популяции населения для данного игрока; **Color** — no comments, как говорится; **Tribe Name** — имя цивилизации, если, конечно, заменить оригинальное.

Personality — скрипты «only for AI», можно выставить либо **Standard** (стандартные скрипты), либо **None** (без оных), либо же какой-нибудь другой, сделанный своими руками и помещенный в директорию **X:\Age of Empires II: The Conquerors\Ai**.

Player Type — тип игрока, (**Computer**) или свободный слот (**Either**). **Player 1** всегда должен быть **Either**. **Civilization** — цивилизация игрока (**Turks**, **Vikings**, **Mongols**). С игроками разобрались, двигаемся дальше.

Units

Почему этот раздел редактора называется именно **Units**, я так и не понял, — скорее бы ему подошло название **Objects**. Режим Click&Drop — выбираем нужный объект из четырех категорий (**Units**, **Buildings**, **Heroes**, **Other**) и помещаем на карту, предварительно выбрав принадлежность игроку. Тут же можно удалять объекты (**Delete**), двигать их (**Move**), вращать (**Rotate**) и выбирать (**Select**).

Diplomacy

Здесь все просто — берем игрока и крестиками помечаем его отношения с другими игроками: союзник (**Allied**), нейтральный (**Neutral**), враг (**Enemy**). Для каждого игрока можно при желании выставить командную победу (**Allied Victory**).

Global Victory

Здесь устанавливается условие победы на карте. **Standard** — чтобы выиграть, нужно достигнуть одного из стандартных условий победы (**Relics**, **Wonder** или **Conqueror**), а именно:

Conquest — уничтожить всех;

Score — набрать определенное количество очков;

Time Limit — тот, кто наберет больше очков за отведенное время, тот и победил.

Custom — выбираем из трех предложенных условий победы нужные: **Conquest** (убить всех); **Exploration** (открыть некоторый процент карты); **Relics** (завоевать столько-то реликтов).

Options

Выбираем нужного игрока и устанавливаем для него игровые условия:

Full Tech Tree — дать полное древо технологий для данного игрока.

Testing Difficulty — уровень сложности тестирования для сценария.

Set View/Go to View — выбрать начальный вид на карту/перейти к начальному виду.

Disable Buildings/Units/Techs — с помощью кнопки **Move** вычеркиваем из списка зданий/юнитов/веков нужные, дабы ограничить развитие данного игрока.

Messages

Здесь мы набиваем текст для:

Scenario Instructions — брифинга;

Hints — хинтов;

Victory — победы;

Loss — проигрыша;

History — истории;

Scout — разведки.

К заполнению обязателен только первый пункт.

Cinematics

Ролики. Параметры следующие:

Pregame Cinematics — ролик перед сценарием;

Victory Cinematics — победный ролик;

Loss Cinematics — ролик после поражения;

Scenario Instruction Map — картинка под брифинг.

Теперь о том, как поставить вместо имеющихся свои собственные «нетленки»: ролики нужно копировать в директорию **X:\Age of Empires II: The Conquerors\Avi**, а картинки кидать в корень игры.

Triggers

Как и во всех редакторах, этот раздел пугает больше своей громоздкостью, нежели сложностью освоения. Жмем **New** в поле **Scenario Triggers** и создаем новый триггер. Далее, в поле **Conditions&Effects** создаем новые условия (**New Cond**) и действия (**New Effect**), предпринимаемые после срабатывания этих условий. Условий и действий так много, что мы просто не можем поместить их описания на страницах нашего журнала (впрочем, разобраться в них не так уж и сложно). Для каждого триггера можно задать следующие положения: отображать как задание (**Display as Objective**), в стартующем положении (**Trigger Starting State**), циклический (**Trigger Looping**). Остальные параметры, такие как **Trigger Name** и **Trigger Description**, не нуждаются в комментариях.

Редактор разобран. После создания карты просто жмем кнопку **Menu** в правом верхнем углу, далее сохраняем и тестируем (или наоборот). Будьте внимательны: при сохранении сценария не используйте имен типа **AUX**, **CLOCK**, **COM1**, **CON**, **LPT1**, **NUL**, **PRN** и тому подобных. Все, что теперь вам нужно, это ваша фантазия и усидчивость. Удачи!

AMERICAN MCGEE'S ALICE

AtOM (atom@igromania.ru)

Движок игрушки максимально доступен для изменений: перед нами открываются широчайшие возможности редактирования. Никак не проходится очередной уровень (вражина подлая все время убивает, пропасть не перепрыгивается ни с ка-

кого разбега)? Срочно завышайте свои характеристики, и победа в кармане. Но это слишком просто. На такие дела и коды всякие бывают. Более интересно, например, такое: игра кажется вам слишком легкой и не представляет никакого интереса даже на самом высоком уровне сложности. Чуть «подкрутите» AI врагов (меткость, ловкость и т.п.), и впечатление легкой прогулки исчезнет, как страшный сон. Точнее, страшный сон как раз и нагрянет. Желающие могут даже изменить оформление игрушки, включая озвучку и тексты диалогов (которые можно изрядно разнообразить различными приколами или, скажем, ненормативной лексикой, как то: «Я вас любил еще, быть может...» (с)). Приложив некоторые усилия, игру возможно русифицировать. Если же какие-то части приключения вам не по нраву (для такого оригинального продукта это не исключено), то совсем нелишним будет изменить их на свое усмотрение. Попробуйте поменять характеристики героев и монстров, переделать оформление уровней и т.п.

В игру также встроено несколько «сюрпризов» от разработчиков, спрятанных внутри архивов (подробнее см. ниже).

Биопсия по Кэрроллу

Все алисины ресурсы запрятаны внутри файлов **pak0.pk3, pak1_large.pk3, pak2.pk3, pak3.pk3, pak4_english.pk3**, на поверку оказывающихся обычными zip-архивами (лежат они в подкаталоге **\Base**). Исследование внутренностей игрушки мы начнем с самого первого из них, **pak0.pk3**. Внутри этого архива есть несколько директорий, наибольший интерес из которых представляют следующие:

\Ai — здесь собраны скрипты, отвечающие за интеллект врагов. Для примера посмотрим один из таких файлов, **c_antlion.st**. Попробуйте найти в его тексте вот такой кусок:

```
state READY
behavior idle
states
{
PAIN : PAIN
REAL_IDLE : !HAVE_ENEMY
ATTACK_MELEE : CHANCE «0.333» RANGE «100» CAN_SEE_ENEMY
APPROACH : !ENEMY_IN_FOV
APPROACH : !RANGE «105»
}
```

Как можно догадаться, перед нами модуль, определяющий тактику поведения одного из многочисленных оппонентов. При желании можно кардинально изменить стиль поведения монстра, что достигается простым редактированием одного из вышеперечисленных параметров. Вот наиболее интересные из них.

CHANCE «0.333» — точность атаки соперника (вероятность успешного попадания в цель).

RANGE «100» — дальность атаки (особенно актуально для созданий, использующих огнестрельное оружие).

!RANGE «105» — зоркость оппонента (влияет на расстояние, на котором монстр замечает, и, соответственно, атакует игрока).

На этом примере видно, каким образом можно менять уровень сложности экшен-части игры, превращая врагов в суперменов или немощных калек одним мановением руки (в первом случае поднимите все характеристики, а во втором — занизьте). Можно добиться и прикольных эффектов — например, создать парочку безмерно «крутых» (развитых по всем параметрам) соперников, но зато обделить их меткостью (представляете, как весело принимать участие в таких перестрелках, когда файерболы, заклинания, ножи и прочее летят со всех сторон, попутно истребляя все живое на

уровне). Да и вообще — почему бы не поменять баланс игры, сделав слабых монстров сильными, и наоборот? Для тех, кто хочет стать «профессиональной Алисой», этот способ незаменим. Все прочие параметры также подвергаются редактированию, но подробно останавливаться на них мы не будем (тут все предельно просто).

\Cams — маршруты движения камеры во время скриптовых сценок. Возиться с ними — занятие не из приятных, так как довольно сложно установить, какой файл за что отвечает. Впрочем, если вы мечтаете стать режиссером, попробуйте поиграться с этими штучками.

\Configs — очень интересная директория, в которой лежит куча готовых конфигов от разработчиков и тестеров проекта. Для того чтобы использовать один из этих «подарков», скопируйте его в директорию **\Base** и переименуйте в **config.cfg**. Сможете узнать, с какими настройками (и на каких компьютерах) играют создатели игрушки.

\Fonts — здесь лежат все используемые движком шрифты (ищите их в файлах с расширением **.ritualfonts**).

\Gfx — некоторые элементы оформления игрушки. В первую очередь нас интересует подкаталог **\fonts**, где размещаются графические представления игровых шрифтов. Если заглянуть в эту директорию и посмотреть какой-нибудь из имеющихся там ***.tga**-файлов любым image-вьювером (ACDSee, InfraView и т.п.), вы увидите лишь пустой белый квадрат. Секрет заключается в использовании невидимого альфа-канала («прозрачная» часть изображения; в игрушках такие штучки пользуют в основном для создания красивых спецэффектов). Если появится желание подредактировать игровые шрифты — запускайте редактор помощнее (например, Photoshop или Paintshop), простейшие проги (Microsoft Paint сотоварищи) здесь не помогут. Немного поработав со шрифтами, можно даже русифицировать игру. Для этого необходимо заменить часть оригинальных символов русскоязычными, например, вместо «V» поставить «В». Далее просмотрите все текстовые файлы (диалоги, оформление меню) и подправьте все оригинальные игровые сообщения на свое усмотрение. Скажем, если вместо английской буквы «P» вы поставили русскую «П», вместо «R» — «Р», «I» заменили на «И», «V» — на «В», а «T» — на «Т», то слово «**Привет**» необходимо писать как «**Privet**» (когда движок игры будет обрабатывать эту строчку, на экран он выведет уже русскоязычный вариант).

В подкаталогах **\2d** и **\Mainmenu** располагаются прочие части интерфейса — менюшки, «мышиные» курсоры и прочее (все, что отсутствует здесь, ищите в директории **\Ui**). Кстати, те же курсоры можно вытащить из архива и использовать для повседневной работы в «Форточках» (предварительно доработав их специальными программами). Особо любопытные товарищи могут заглянуть в папку **\Mainmenu\Work**, где валяются некоторые промежуточные варианты оформления главного меню. В директории **\Light** лежат карты освещенности, перекрасив которые, можно получить забавные светоэффекты.

\Global — настройки, отвечающие за анимацию Алисы и внешний вид некоторых других объектов (инвентарь, оружие и прочее). В подкаталоге **\Old** размещаются *старые варианты отображения анимации и «прочего»*, ради интереса можно извлечь их на свет и опробовать в игре.

\Maps, **\Models** — карты и модели соответственно. До выхода специального редактора особого интереса не представляют.

\Pics — в этой директории лежит всего один файл **colormap.pcx**, влияющий на гамму. Люди с извращенными вкусами могут «перекрасить цвета» в любом графическом редакторе, получив в итоге совершенно психоделическую картинку (впрочем, она и так далека от классики).

\Scripts — здесь находятся шейдеры. О том, что это за звери такие и с чем их едят, читайте в статье о создании «шкурок» для Quake III (см. в рубрике «Матрица*Плюс*»). Скажу только, что эти файлы отвечают за отображение спецэффектов, так что любители поэкспериментировать наверняка будут довольны.

\Sounds — в этой папке располагается все звуковое оформление приключений Алисы. Особенно интересен каталог **\Character**, в котором лежит озвучка всех персонажей (в директории **\Vo**, имеющейся у большинства героев, можно послушать файлы, содержащие их голоса). Все аудиоданные представлены в виде ***.wav-файлов**, так что проблем с их проигрыванием возникнуть не должно. Потом можете их подсобачить, например, в Аську. Или вместо занудятины, зовущейся стандартными звуками Windows.

\Ui — помимо элементов оформления главного меню игры, в этом каталоге лежат некоторые интересные файлы, например, **maplist.scr**, определяющий последовательность прохождения уровней (если вы не хотите играть на каком-либо уровне, просто удалите отсюда строчку, содержащую его название, или замените его любой другой картой). Другой файл, **bind.scr**, будет интересен в первую очередь любителям подшутить над своими приятелями. Попробуйте найти там такой текст:

binditem «Quick Save» «savegame quicksave» idle_stand_rocktoes false
binditem «Quick Load» «loadgame quicksave» idle_stand_rocktoes false

Как вы уже наверняка догадались, эти две строчки отвечают за команды меню «Quick Save» и «Quick Load» (быстрое сохранение и загрузка, соответственно). Попробуйте поменять местами **«savegame quicksave»** и **«loadgame quicksave»,** в результате чего эти команды поменяют свое значение на противоположное. Например, по нажатию кнопки «Load» произойдет сохранение текущей записи, и наоборот. Теперь представьте себе, как «обрадуется» человек, решивший сохраниться после нескольких часов непрерывной игры (вместо этого у него загрузится предыдущая запись).

Не менее весело будет игроку, попавшему в безвыходную ситуацию и попытавшемуся загрузить старую сохраненку (в результате она окажется затертой). Хотя это всего лишь пример, и люди с особо извращенным воображением смогут придумать и не такие шуточки (главное — не попасться на такое самому). Гм... и будут потом говорить, что «Мания» учит плохому...

Мутация для шизофрении

Разобравшись со всем этим богатством, заглянем внутрь оставшихся архивов. И тогда мы уже с уверенностью сможем сказать, что все ключи для совершения мутации над шизофренической Alice у нас в руках.

pak1_large.pk3 — огромная куча моделей и «шкурок» для них. Там же, в подкаталоге **\Sprites**, размещаются и некоторые «плоские» картинки (изображения оружия, карт, например). По старой доброй традиции предыдущие варианты оформления игры раскиданы по этим каталогам в виде ***.zip-архивов**.

pak2.pk3 — здесь собрана вся встречающаяся в игре музыка (в виде ***.mp3-файлов**). Файлы с расширением **.mus** содержат информацию о том, в какие моменты что «врубать» (по сути, аналог плейлистов у программ-аудиоплееров). Если у вас появится желание поменять очередность мелодий или, скажем, заменить раздражающий аудиотрек чем-то другим, откройте один из них в текстовом редакторе и внесите требуемые изменения самостоятельно.

pak3.pk3 — видеовставки и саундтреки к ним.

pak4_english.pk3 — в этом архиве можно найти информацию о всех внутриигровых диалогах. В качестве примера рассмотрим один из них (**\dialog\alice.tlk**):

TALK
// ALICE IDLE DIALOG
«sound/character/alice/vo/alc001.wav»
Звуковой файл с речью Алисы, воспроизводимый в этот момент.
Perhaps I'll just look around a bit.
Субтитры (текстовое пояснение).

Все желающие могут как изменить озвучку имеющихся диалогов (для этого попросту укажите путь к другому файлу, т.е. вместо **«sound/character/alice/vo/alc001.wav»** поставьте, скажем, **«sound/character/alice/vo/alc002.wav»**), так и их текстовое отображение. Учтите только, что для корректного отображения русского языка вам понадобится сначала подправить соответствующий шрифт (подробнее см. выше), иначе вместо русских букв вы получите абракадабру вроде «@#$%^!!».

Напоследок позволю себе дать один совет: не забывайте делать резервные копии изменяемых файлов. Особенно важно соблюдать это простое правило при редактировании скриптов, ведь никто не знает, как игра воспримет совершаемые издевательства. И еще — не обязательно копировать весь архив в безопасную директорию, достаточно извлечь оттуда то, что подлежит непосредственной замене.

Удачных вам похождений в Стране Чудес. И да помогут вам Бармаглот с Брандашмыгом!

BALDUR'S GATE 2

AtOM (darkman_atom@mail.ru)

Играли во второй Baldur's Gate? Понравился он вам? Мне тоже, но вот только есть там несколько неприятных моментов. Не знаю, как вас, но меня лично совершенно не устроили те жалкие человечки, которых добрые дяди-разработчики подсунули нам в качестве главных героев. Ну что за безобразие? Как можно играть такими вот, с позволения сказать, персонажами? Для восстановления справедливости предлагаю воспользоваться приведенными ниже инструкциями, следование которым позволит вам создать оригинального и необычного персонажа, которым не стыдно играть и побеждать.

Фотография 9x12

Начнем с самого главного — создадим своему герою пристойную внешность. Чтобы вставить в игру полюбившееся вам изображение, первым делом подготовьте его в ***.bmp** формате в двух разрешениях: **110x170x24bpp** и **38x60x8bpp**. Первая картинка (большего размера) будет использоваться в различных менюшках, вторая — преимущественно во время игры. Первый файл следует назвать **XxxxxxxL.bmp**, второй — **XxxxxxxS.bmp**, где Xxxxxxx — имя персонажа (не больше семи символов). Затем скопируйте свои художества в каталог **\Portraits**, и, указав при старте игры портрет типа **Custom**, выбирайте нужный из появившегося списка.

Какая подлюка стреляла?

Подобрав себе подходящий внешний вид, пора бы найти и достойный голос. Прилагаемые к игре наборы сгодятся лишь для распугивания мелких монстров, так что работы у нас будет предостаточно. Голоса персонажей находятся в каталоге **/Sounds** игровой директории. Все файлы являются стандартными ***.wav**, записанными с параметрами **22KHz, 16-Bit, Mono**. Обозначения всех файлов, которых должно быть ровно 31, приведены ниже. Учтите только, что вместо Xxxxxx вам следует поставить имя героя (например, Male001a.wav, Male001b.wav — это два первых сообщения для персонажа **Male001**).

Размеры файлов никак не ограничены, но не забывайте о том, что чем больше размер файла, тем сильнее будет тормозить игра при его проигрывании, так что не увлекайтесь.

Xxxxxxxa.wav — Боевой клич 1.
Xxxxxxxb.wav — Получение лидерства.
Xxxxxxxc.wav — Усталость.
Xxxxxxxd.wav — Персонаж соскучился (долгое бездействие).
Xxxxxxxe.wav — Тяжелое ранение.
Xxxxxxxf.wav — Персонаж выбран 1.
Xxxxxxxg.wav — Персонаж выбран 2.
Xxxxxxxh.wav — Персонаж выбран 3.
Xxxxxxxi.wav — Выполнение приказа 1.
Xxxxxxxj.wav — Выполнение приказа 2.
Xxxxxxxk.wav — Выполнение приказа 3.
Xxxxxxxl.wav — Получение повреждения.
Xxxxxxxm.wav — Смерть.
Xxxxxxxn.wav — Группа зашла в лес.
Xxxxxxxo.wav — Группа зашла в город.
Xxxxxxxp.wav — Группа зашла в подземелье.
Xxxxxxxq.wav — Наступление дня.
Xxxxxxxr.wav — Наступление ночи.
Xxxxxxxs.wav — Выполнение приказа 4.
Xxxxxxxt.wav — Выполнение приказа 5.
Xxxxxxxu.wav — Выполнение приказа 6.
Xxxxxxxv.wav — Выполнение приказа 7.
Xxxxxxxw.wav — Реакция на смерть товарища по партии.
Xxxxxxxx.wav — Редкий выбор 1.
Xxxxxxxy.wav — Редкий выбор 2.
Xxxxxxxz.wav — Нанесение врагу критического удара.
Xxxxxxx1.wav — Критический промах.
Xxxxxxx2.wav — Иммунитет соперника к удару.
Xxxxxxx3.wav — Переполнение инвентаря.
Xxxxxxx4.wav — Удачная кража.
Xxxxxxx5.wav — Персонаж удачно спрятался в тени.
Xxxxxxx6.wav — Ваше заклинание было разрушено врагом.
Xxxxxxx7.wav — Персонаж успешно установил ловушку.
Xxxxxxx8.wav — Боевой клич 2.
Xxxxxxx9.wav — Боевой клич 3.
Xxxxxxx0.wav — Персонаж выбран 4.
Xxxxxxx_.wav — Выполнение приказа 8.

Не забывайте только, что в названии файла должно быть не больше восьми символов, иначе вставленные вами звуки попросту проигнорируются игрой. В качестве основы для творчества можно взять стандартные игровые голоса (**Female1-4**, **Male001-004**).

Биографии

Кроме голоса и портрета, у каждого из героев игры есть и своя предыстория. Почитав прилагающиеся к игре тексты, я был просто разочарован. Что за полет над гнездом кукушки? Лично мне вовсе не хочется играть за товарища с таким скучным прошлым, поэтому я решил исправить это дело, что и вам советую. Для этого прогуляемся до каталога **\Characters**, находящегося в основной директории игры. Нас интересуют файлы с расширениями ***.bio**, где и записана интересующая нас информация. Просто откройте любой файл текстовым редактором и вносите туда все требуемые изменения. По вполне понятным причинам хотелось бы видеть все это дело на русском языке, но вот незадача — отображать русский шрифт игра никак не

хочет. Для того чтобы движок игрушки стал понимать русский язык, откройте файл **baldur.ini** из главной директории игры текстовым редактором, и в раздел **[Program Options]** добавьте строчку **Font Name=Chicago**. Вместо **Chicago** (шрифт Windows по умолчанию) можно поставить любой другой **TrueType шрифт**, понимающий русский язык.

Ну вот, теперь у нас появился вполне сформированный и интересный герой, играть которым — одно удовольствие. Развлекайтесь на здоровье.

NO ONE LIVES FOREVER

AtOM (atom@igromania.ru)

Первым делом загляните под стол — проверьте, нет ли там «жучка». Поплотнее запахните шторы и включите громкую музыку. При работе с секретной информацией, спрятанной в игре **No One Lives Forever**, любые меры предосторожности будут совсем не лишними. Кто знает, не наблюдает ли за нами КГБ?

Теперь можно бы и за дело приниматься, если б не одна проблема... Дело в том, что все засекреченные игровые ресурсы были тщательно зашифрованы, и доступ к ним возможен только с применением специального ключа. К счастью, такой инструмент (**Blood 2 Editing Tools**) оказался и у нас. Его можно — только тссс!.. — позаимствовать с игроманского компакта.

Проинсталлируйте программу в любую директорию и затем найдите в ее каталоге файл **lithrez.exe**. Скопируйте его в папку, в которой находится игра, и затем запустите с параметрами **lithrez.exe x nolf.rez C:\Games\No One Lives Forever\Extract** (в моем случае игра была установлена в директорию **C:\Games\No One Lives Forever).** После этого повторно запустите утилиту, на этот раз с параметрами **lithrez.exe x nolf2.rez C:\Games\No One Lives Forever\Extract**. Да, кстати, этот трюк сработает только в том случае, если вы сделали полную инсталляцию игрушки (с обоих компактов). Дождитесь окончания процедуры распаковки и приступайте к редактированию.

Промывка мозгов

Первым делом возьмемся за настройки игрового AI, располагающиеся в файле **\Attributes\aibutes.txt** (открыть его можно в любом текстовом редакторе).

Первые строчки файла описывают поведение всех второстепенных героев игры.

AI

[Brain3]

Name = «Baroness»

Имя персонажа.

AttackVectorRange = [100.0, 500.0000]

Минимальное/максимальное расстояние дистанционной атаки. Хотите повоевать со снайпером — увеличивайте; есть желание поучаствовать в разборках слепых — занижайте.

AttackProjectileRange = [350.0, 1000.000]

Минимальное/максимальное расстояние защиты (аналогично предыдущему).

AttackMeleeRange = [50.0, 100.0]

Минимальное/максимальное расстояние рукопашной атаки.

AttackChaseTime = 0.000000

Время, через которое враг начнет преследовать вас.

AttackPoseCrouchChance = 0.00

Как часто персонаж применяет прыжки и приседания. Если несколько увеличить это число, мы получим более ловкого и подвижного врага, что может изрядно разнообразить игру.

AttackGrenadeThrowTime = 2.00

Насколько часто оппонент будет использовать гранаты.

AttackGrenadeThrowChance = 0.00

Меткость (при кидании гранат). Любите веселое и шумное времяпрепровождение — заставьте врага постоянно кидать гранаты, попадая при этом куда угодно, только не в цель.

AttackCoverCheckTime = 5.00

Определяет, через сколько времени враг позовет подмогу.

AttackSoundChance = 0.00

«Разговорчивость» персонажа (как часто он будет выкрикивать всякие гадости и пошлости.

ChaseSearchTime = 10.0

Определяет, сколько времени противник будет преследовать нашу героиню. Если вы по натуре миролюбивы и не хотите постоянно ввязываться в перестрелки, ставьте это время на минимум.

DistressFacingThreshhold = 0.95

Устойчивость героя к панике. Как быть с этим параметром — решайте сами, скажу только, что очень забавно гонять по уровням толпы испуганных террористов.

Далее идут параметры, отвечающие за то, с какой скоростью будет меняться «настроение» оппонента:

DistressIncreaseRate = 0.5

Скорость повышения паники.

DistressDecreaseRate = 0.2

Скорость понижения паники.

DistressLevels = 4

Определяет, через какое время противник может сдаться. Если испытываете затруднения с обезвреживанием особо упорного террориста, понизьте ему этот параметр — и проблема решена.

CrawlThreshhold = 0.10000

Сколько процентов жизней должно остаться у персонажа, чтобы он оказался при смерти.

CrawlChance = 0.00000

Вероятность получения критического ранения (в процентах).

CrawlLifetime = 45.000000

Определяет, сколько времени враг будет корчиться в предсмертной агонии. Самые кровожадные геймеры могут увеличить его до максимума.

Затем идут общие настройки чувствительности врагов. Если вы испытываете проблемы с прохождением очередного уровня — снижайте их до минимума; если же, наоборот, вам не хватает сложности, то их можно увеличить. На мой взгляд, играть с умными и развитыми врагами куда интереснее, чем со слепоглухонемыми. Если же вы хотите легкой жизни, то у вас всегда есть возможность понизить запас здоровья оппонента.

[Senses]

AllyDeathNoiseDistance = 192.000000

Максимальное расстояние, на котором враги способны слышать шум падения мертвого тела.

AllyPainNoiseDistance = 512.000000

Максимальное расстояние, на котором противники будут воспринимать крики о помощи.

EnemyMovementNoiseDistance = 128.000000

Максимальное расстояние, на котором ваши соперники смогут услышать ваши шаги.

NoFOVDistance = 256.000000

Угол обзора ваших оппонентов.

InstantSeeDistance = 128.000000

Дальнозоркость врагов.

Враги и NPC

[AttributeTemplate0]

Name = «AI_BAD_Hero»

Имя героя (менять не рекомендуется).

RunSpeed = 280.0

Скорость бега. Любители экспериментов могут попробовать поиграться с этим параметром, получив либо чемпиона мира по бегу, либо неторопливого «тормоза». Далее следуют аналогичные характеристики:

CreepSpeed = 50.0

Скорость скрытного передвижения.

CrawlSpeed = 25.0

Скорость передвижения ползком.

WalkSpeed = 60.0

Скорость ходьбы.

Bravado = 0.95

Храбрость (от этого зависит, как долго соперник будет держать позицию, сопротивляясь нашим атакам).

Awareness = 0.5

Рассудительность. Для чего она нужна, не совсем ясно (как мне удалось понять, от рассудительности зависит, будет ли террорист постоянно находиться на положенном месте или побежит в неизвестном направлении в случае малейшего шороха).

Alignment = «BAD»

Принадлежность персонажа к «плохим» (bad) или «хорошим» (good). «Плохих» можно истреблять десятками, «хороших» лучше не трогать. Есть любопытная возможность приписать надоевшего союзника к террористам — тогда его можно будет безнаказанно поливать пулями, не беспокоясь о провале миссии.

HitPoints = 25.0

Запас здоровья.

Armor = 0

Количество хит-пойнтов у брони. Если выставить нулевое значение — брони попросту не будет.

Accuracy = 0.5

Меткость. Если оппонент владеет тяжелым оружием, можно сделать его слегка косоглазым — и многочисленные жертвы среди других террористов, а также мирного населения, обеспечены.

AccuracyIncreaseRate = 1.0

AccuracyDecreaseRate = 1.0

Верхняя и нижняя границы меткости, соответственно.

CanSeeEnemy = TRUE

Определяет, обладает ли персонаж способностью видеть главную героиню. Если поставить здесь **FALSE**, вражина просто ослепнет.

SeeEnemyDistance = 1500.0

Дистанция, с которой враг начинает узнавать наших людей .Если вы боитесь навлечь врагов на свою голову — ничто не помешает занизить это число на пару сотен;

те же, кто считает себя не по годам крутым, могут, наоборот, увеличить этот параметр. Попробуйте-ка проскочить мимо максимально зоркого террориста!

CanSeeAllyDeath = TRUE

Определяет, способен ли герой реагировать на смерть сотоварищей (см. предыдущий параметр).

SeeAllyDeathDistance = 500.0

Расстояние, на котором оппонент видит гибель однополчан.

Далее следует еще вагон и маленькая тележка подобных настроек (**CanHearAllyDeath, CanHearEnemyFootstep, CanHearEnemyDisturbance** и т.д., редактирующихся в точности так же, как и два последних). Даже если вы в чем-то сомневаетесь, не стесняйтесь занижать/повышать все непонятное — в любом случае, веселье гарантировано.

Миссии

Следующим интересующим нас файлом окажется **missions.txt**, лежащий в каталоге **\Attributes**. Здесь прописаны настройки всех игровых локаций, с наиболее интересными из которых мы сейчас познакомимся.

[Mission1]

//Misfortune in Morocco — Mission 1

NameId = 2501

DescriptionId = 2601

BriefingId = 2701

ObjectiveIds = «5001, 5002, 5003, 5004»

Идентификаторы названия, брифинга и т.д., используемые для служебных целей (менять не рекомендуется).

Photo = «Interface/Photos/Missions/m01.pcx»

Картинка, рисующаяся при загрузке уровня.

DefaultWeapons = «P38»

Оружие, выдаваемое по умолчанию.

AllowedWeapons = «Revolver, P38»

Оружие, которое можно использовать на задании. По желанию, свой арсенал можно обогатить, добавляя туда новые стволы, например, **Revolver, Rocket Launcher, Sterling, Space Lasergun, Space Fists, Space Atomic Lasergun** (писать через запятую).

DefaultGadgets = «Coin, Barrette, Decay Powder»

Специальное оборудование, выдаваемое перед началом миссии.

AllowedGadgets = «Coin, Decay Powder, Barrette»

Оборудование, доступное на уровне. Вот частичный список предметов, которые можно прихватить с собой: **Lighter, Zipcord, Sunglasses, Camera Disabler, Code Breaker**.

AllowedAmmo = «9mm fmj, .38 fmj, 9mm dum dum, .38 dum dum, DecayPowder, Coin, BarretteLockpick, BarrettePoison»

Патроны, используемые при выполнении задания. Нелишним будет расширить их арсенал, добавив **Poodle, Bolt, Cam Dis Gadget.**

AllowedMods = «P38 Silencer»

«Примочки» для оружия, получаемые на брифинге. Можно добавить сюда **Delisle Scope, Luger Silencer, Crossbow Scope.**

AllowedGear = «SCUBA Gear»

Инвентарь, выдаваемый в начале уровня.

Level0 = «Worlds\m01s01»

Level1 = «Worlds\m01s02»

Level2 = «Worlds\m01s03»

Level3 = «Worlds\m01s04»

Перечисление локаций, из которых состоит данная миссия. Если вы испытываете трудности с преодолением того или иного эпизода, можете просто заменить его на что-нибудь попроще (скажем, вместо **m01s04** поставить **m01s01**).

Большие пушки

Ну вот мы и добрались до одной из лучших составляющих игры — до ее оружейного арсенала. Для редактирования этих параметров не помешает ознакомиться с файлом **\Attributes\Weapons.txt**:

Оружие

****Walther P38 definition**

[Weapon0]

Name = «P38»

Название оружия.

Gadget = 0

Определяет, является ли это оружие огнестрельным, или это очередной шпионский девайс вроде зажигалки с ядовитым газом. **1** — хитроумный девайс, **0** — обычная пушка.

AniType = 1

Тип оружия (**0** — ружья, **1** — пистолеты). От этого зависит, как героиня будет держать в руках то или иное ружьишко/пистолет.

Icon = «Interface\Photos\Weapons\p38.pcx»

Расположение иконки со схематическим изображением ствола.

Pos = <0.400000, −0.500000, 1.300000>

Расположение на экране (координаты при виде из глаз).

MuzzlePos = <2.044989, −2.254999, 12.724976>

Расположение на экране (координаты при виде со стороны).

MinPerturb = 7

MaxPerturb = 40

Разброс огня (минимальный и максимальный, соответственно).

Range = 10000

Дальность стрельбы. Нелишним будет увеличить этот параметр, особенно если вы позаботились о повышении характеристик врагов.

Recoil = <0.000000, 0.000000, 0.000000>

Отдача при стрельбе (товарищи, не любящие подобные эффекты, могут поставить здесь нули — как в вышеприведенной строчке).

PVModel = «Guns\Models_PV\Walther_pv.abc»

PVSkin = «Guns\Skins_PV\Walther_pv.dtx»

Расположение файлов с моделью и «шкуркой» оружия.

SilencedFireSnd = «Guns\Snd\P38\silenced.wav»

Звук при стрельбе с глушителем. Музыкально одаренные личности могут попробовать заменить стандартные звуковые эффекты чем-нибудь поинтереснее.

FireSnd = «Guns\Snd\P38\fire.wav»

Обычный звук выстрелов.

ReloadSnd1 = «Guns\Snd\P38\reload1.wav»

Звук перезарядки орудия.

FireSndRadius = 1000

Расстояние, на которое передаются звуки стрельбы.

AIFireSndRadius = 2000

Расстояние, с которого враги могут услышать воспроизводимый оружием шум.

InfiniteAmmo = 0

Ограничение боезапаса (**0** — патроны могут закончиться, **1** — они бесконечны).

ShotsPerClip = 10

Количество патронов в каждой обойме.

AmmoName0 = «9mm fmj»

Список различных видов боеприпасов, с которыми работает пушка. Нелишним будет добавить сюда что-нибудь погорячее (список см. выше).

ModName0 = «P38 Silencer»

Перечень апгрейдов оружия. Аналогично предыдущему.

LooksDangerous = 1

Определяет, будет ли оружие выглядеть угрожающе (в глазах врагов). **1** — опасный вид, **0** — нет.

FireDelay = 150

Размер задержки между выстрелами. Чтобы сделать из любого оружия пулемет, поставьте здесь **0** или **1**.

Амуниция

[Ammo0]

Name = «9mm fmj»

Название боеприпасов.

Type = 0

Тип (**0** — обычные патроны, **1** — защитные приспособления, **2** — специальные устройства).

Icon = «Interface\Photos\Ammo\Bullet_Def.pcx»

Расположение иконки со схематическим изображением патронов.

MaxAmount = 400

Максимальное количество амуниции такого типа.

SelectionAmount = 50

Определяет, сколько таких патронов может поместиться в обойме.

SpawnedAmount = 10

Начальный боезапас оружия.

InstDamage = 20

Прямое повреждение, вызываемое одним выстрелом.

InstDamageType = 2

Тип причиняемого ущерба (от **−1** до **31**). Например, **1** — кровотечение, **8** — отравление ядом, **11** — снотворное, **12** — паралич.

AreaDamage = 0

Размер поражения в областях тела, соседствующих с местом контакта.

AreaDamageType = 0

Тип непрямого ущерба.

AreaDamageRadius = 0

Радиус поражения. Лучше ставить побольше.

Графика и музыка

Напоследок у нас осталась возможность редактирования графических и звуковых файлов. Чтобы вы смогли нормально работать с игровыми текстурами формата **.dtx**, вам понадобятся плагины для различных редакторов, найти которые можно в папке, куда мы установили **Blood 2 Editing Tools** (он лежат в подкаталоге **\Bin\Plugins**). Для краткости лишь перечислю, где что лежит, а что делать дальше, думайте сами.

\Attachments, **\Props** — различные объекты интерьера уровней.

\Chars — модели главных героев и врагов.

\Guns — модели и «шкуры» оружия.

\Interface, **\Menu** — различные элементы интерфейса.

\Music – музыка.
\Sfx, \Snd – озвучка.
\Voice – все игровые диалоги.
\Worlds – карты (уровни).

Закончив вносить в игру изменения, снова запустите файл **lithrez.exe** (теперь уже с параметрами **lithrez.exe c nolf.rez C:\Games\No One Lives Forever\Extract**, и **lithrez.exe c nolf2.rez C:\Games\No One Lives Forever\Extract**). На этом пока все. Можете запускать игру и любоваться на работу своих рук. Учтите только, что здесь я привел далеко не все имеющиеся настройки, и за бортом остались кое-какие интересные вещички. Поэтому не ленитесь самостоятельно просмотреть оставшиеся ресурсы. И будьте осторожны, контрразведка не спит!

RED ALERT 2

Роман AKA Docent (romanakadocent@mail.ru),
AtOM (atom@igromania.ru)

Очередное творение от Westwood, совершенно неожиданно (надо же!) названное **Red Alert 2**, в особых представлениях не нуждается. Игра уже наверняка неоднократно вами пройдена. Баталии в мультиплеере или «одноразовые» схватки с компьютером, конечно, способны продлить удовольствие, хотя с течением времени приедаются и они. Но не стоит расстраиваться – ведь благодаря открытой архитектуре движка у нас есть возможность полностью изменить любые параметры игрушки. Редактированию поддается все – от запаса здоровья юнитов (характеристик техники/оружия) до правил ведения боя. Обладая должным терпением, из игры можно сотворить практически что угодно.

Как вы смотрите на создание мода, в корне меняющего правила и физику игры (можно добиться максимальной реалистичности или, наоборот, превратить сражения в нечто фантастическое)? При желании можно даже создавать новые юниты/постройки, попутно модифицируя старые (немного посидев перед монитором, реально сделать юниты, полностью соответствующие настоящей военной технике). А уж если сочетать редактирование скриптов с созданием собственных карт (благо редактор уже вышел), подойти к делу творчески... дизайнеры оригинальной игры будут кусать локти от зависти!

Получить доступ к скриптам с параметрами очень легко. Открываем увесистый файл **ra2.mix** какой-либо смотрелкой текстовых файлов. В файле **ra2.mix** (лежит в папке с игрой) находим строку «; **RULE*.INI»** и выделяем весь текст с этой строки и до строки «**11=Completed 9B»** включительно. Теперь скопируйте выделенный кусок в буфер, создайте новый файл в Word Pad и вставьте текст туда. Сохраните получившийся скрипт под именем **rules.ini** *как текстовый документ*. Теперь в том же **ra2.mix** найдите строку «; **ART.INI»**, выделите весь текстовый фрагмент до строки «**147=S07_f00e»** включительно и скопируйте в буфер. Создайте файл **art.ini** и сделайте все так же, как и в случае в **rules.ini** (art.ini не содержит интересующей нас информации и нужен только для избежания возможных глюков). Оба файла необходимо поместить в каталог игры и, на всякий случай, сохранить их исходные копии, чтобы в случае чего к ним вернуться.

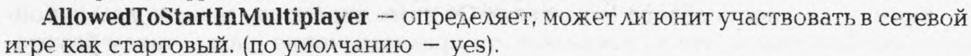
А теперь пришло время разобраться в скриптах. Характеристик очень много, я поясню только наиболее интересные из них, а с остальными можете «поиграть» сами. Все комментарии, которые игра не учитывает, идут после символа «;». Кроме того, разработчики по своим причинам решили отказаться от некоторых возможнос-

тей юнитов (видимо, это могло сильно сказаться на балансе), закомментировав их этими символами. Если у вас есть желание опробовать эти возможности в игре, просто уберите значки «;», и они снова станут доступны (аналогичным образом можно, наоборот, убрать из игры ненужную технику/сооружения).

Юниты

Ищем строку **Unit Statistics**. После нее идут характеристики юнитов.

Общие сведения



AllowedToStartInMultiplayer — определяет, может ли юнит участвовать в сетевой игре как стартовый. (по умолчанию — yes).

BuildLimit — ограничение на максимальное количество одновременно производящихся воинов (-1 — без ограничений). Приятно, знаете ли, перед атакой начать производить что-либо, а затем, вернувшись на базу, обнаружить несколько десятков отрядов поддержки. А представляете, как эффектно выглядят сражения сотен юнитов?

Cost — цена объекта (в кредитах). Любители легкой наживы могут поставить здесь 0 или 1, при этом юниты начинают строиться моментально. Ну а прожженные стратеги могут, наоборот, усложнить игру, подняв цены на оборудование.

Category — категория объекта (возможные варианты — «Soldier» (солдат), «Civilian» (гражданское лицо), «Ship» (корабль), «Transport» (транспорт) и другие). Этот параметр используется для определения стратегии компьютерного оппонента, и можно изрядно запутать его, назвав свои танки гражданскими машинками. Еще веселее будет замаскировать мирных жителей под своих солдат (безжалостный враг тут же примется за их уничтожение).

Crewed — содержит ли данный вид транспорта пассажиров, которые могут эвакуироваться из пораженного объекта. Ставьте здесь единичку — и пусть радость соперника от уничтожения нашего юнита омрачится вылезшими оттуда пехотинцами.

DeployTime — время в минутах, за которое юнит может поменять назначение (если для него это возможно; например, подготовка артиллерийской установки к бою и ее сворачивание). Хотите ускорить своих подчиненных — установите здесь минимальное время (если же у вас проблемы с реакцией или вы воинствующий фанат походовых стратегий — можно и максимальное).

Disableable — может ли объект быть отключен в сетевой игре. Если вам не нравятся какие-то отряды (или вам кажется, что они нарушают баланс игры) — выставляйте «yes».

DoubleOwned — может ли юнит быть доступным любой из враждующий сторон.

Explodes — если поставить здесь «yes», при уничтожении отряда будет большой взрыв (опять же, враг наверняка будет этим очень доволен). Можете попробовать сделать всю технику (и свою, и вражескую) взрывоопасной — и да здравствует Новый Год, с фейерверками и взрывающимися петардами! Да и тактика игры претерпит неслабые изменения.

Explosion — анимация, используемая при взрыве объекта (у тяжелой техники, например, встречаются такие варианты: TWLT070, S_BANG48, S_BRNL58, S_CLSN58, S_TUMU60).

GuardRange — расстояние, на котором юнит засекает врага (по умолчанию равно дальности выстрела оружия). Однако ничто не мешает изменить его так, чтобы все наши юниты (ну или вражеские, на ваше усмотрение) засекали врага еще до его появления на экране.

Image — имя блока графических данных для объекта (по умолчанию — идентификатор объекта). Хотите запугать ваших друзей, создав безобидного инженера, выглядящего как танк?..

Name — имя, выводимое при наведении курсора. Можно смело редактировать.

Owner — какая из сторон может построить данный юнит. Особо полезную технику можно разрешить строить всем, что в корне поменяет течение игры.

Prerequisite — список зданий, необходимых для постройки отряда. Если строительная часть действия вас не слишком-то привлекает или вам не терпится побыстрее приступить к бою — удаляйте отсюда все записи. Если же вы, наоборот, просто обожаете возводить разнообразные постройки — попробуйте увеличить этот список, превратив игру в клон SimCity.

SelfHealing — может ли юнит восстанавливать свою энергию.

Sensors — имеет ли юнит сенсоры для обнаружения ближайших замаскированных объектов.

Sight — дальность обзора (в клетках). От этого параметра зависит дальнобойность орудий юнита, что и определяет его предназначение (разведчикам без этого никак). Любители особо жарких схваток, как и поклонники ближнего боя, могут понизить обзор всех-всех отрядов, что не преминет сказаться на характере сражений.

Storage — количество единиц (юнитов, тибериума и т.д.), вмещающихся в объект. Если данный вид техники является транспортным, нелишним будет чуть-чуть поднять этот параметр.

Strength — количество здоровья юнита.

TargetLaser — имеется ли лазерный прицел.

Trainable — способен ли юнит получить звание ветерана в процессе игры.

TechLevel — технический уровень, необходимый для постройки юнита. Не хотите до изнеможения заниматься строительством — ставьте его на минимум. Товарищи, мечтающие о службе в стройбате, вместе с будущими архитекторами, могут, наоборот, поставить здесь максимальное значение.

Вооружение

Ammo — количество боезапаса, даваемого юниту между перезарядками (можно сделать его бесконечным, выбрав значение, равное −1). Если же вы хотите, чтобы все было «как в жизни», советую все-таки установить ограничения (кроме того, игра в этом случае станет более сложной и интересной).

FireAngle — угол запуска ракет (64 — горизонтально, 0 — вертикально). Для борьбы с наземными юнитами идеально подойдут горизонтально летящие снаряды, для воздушных — вертикальные.

Primary — основное оружие юнита.

Secondary — дополнительное оружие юнита.

ElitePrimary — основное оружие, которое вручается юниту при получении им звания ветерана.

EliteSecondary — дополнительное оружие, которым облагодетельствуют юнита при стяжании им звания ветерана.

ROT — скорость поворота корпуса или турели (если они имеются). Некоторые виды техники отличаются чрезмерной медлительностью, в том числе и при стрельбе, что с легкостью исправляется редактированием этого свойства. Главное здесь — не перестараться, наделав кучу практически непобедимых юнитов: баланс — дело тонкое.

Reload — время перезарядки (аналогично предыдущему).

Turret — имеется ли у юнита турель (у пехоты ее быть не может).

TurretSpins — если есть турель, то поворачивается ли она.

Защита

Armor — тип брони для объекта (none — нет брони, wood — дерево, light — легкая, heavy — тяжелая, concrete — очень крутая, есть еще несколько типов).

Cloakable — маскируется ли юнит. Хотите армию, состоящую из одних ниндзя, — ставьте всем отрядам «yes».

CloakStop — маскируется ли юнит во время остановки. Опять же, можно выставить «yes».

Invisible — невидимость отряда для врага. Позволяет создавать отличную разведывательную технику.

LegalTarget — является ли юнит боевой мишенью. Отряды, мишенями не являющиеся, как следствие, фактически неуязвимы.

RadarVisible — виден ли юнит для радара. Еще один параметр, полезный для создания разведывательных отрядов.

Далее идет блок параметров, отвечающих за иммунитет (невосприимчивость) отряда к различного рода повреждениям. Если вам захотелось необычных ощущений — создайте-ка себе (и сопернику) несколько практически неуязвимых юнитов.

Immune — есть ли у объекта иммунитет к повреждениям.

ImmuneToRadiation — есть ли у юнита иммунитет к радиации.

ImmuneToVeins — есть ли у объекта иммунитет против вражеских атак.

TypeImmune — есть ли иммунитет от атаки «своих».

Звуковые эффекты

CrushSound — звук, который прозвучит при уничтожении объекта.

VoiceSelect — список звуков, воспроизводимых при выборе юнита.

VoiceMove — список звуков, воспроизводимых при получении приказа «двигаться».

VoiceAttack — список звуков, воспроизводимых при получении приказа «атака».

VoiceDie — список звуков, воспроизводимых при уничтожении юнита.

VoiceFeedback — список звуков, воспроизводимых при ранении юнита.

Пехота

Agent — обладает ли юнит шпионскими способностями. Таким воинам не помешает выставить невидимость и прочие «шпионские» характеристики (см. выше).

Fearless — смелость пехотинца. Храбрые бойцы обычно сражаются до последнего и никогда не отступают, поэтому есть смысл иметь в своей армии несколько таких отрядов.

VoiceComment — список голосовых комментариев.

C4 — наличие взрывчатки, используемой для подрыва зданий.

Cyborg — является ли юнит киборгом (обычным людям это ни к чему).

Fraidycat — податливость юнита панике. Могу сказать лишь одно — такие солдаты нам ни к чему. Хотя, знаете ли, очень весело наблюдать, как два трусливых отряда убегают друг от друга после первого же выстрела.

TiberiumProof — имеется ли у пехотинца иммунитет к тибериуму и его газам.

Infiltrate — может ли юнит пробраться в здание как шпион или вор.

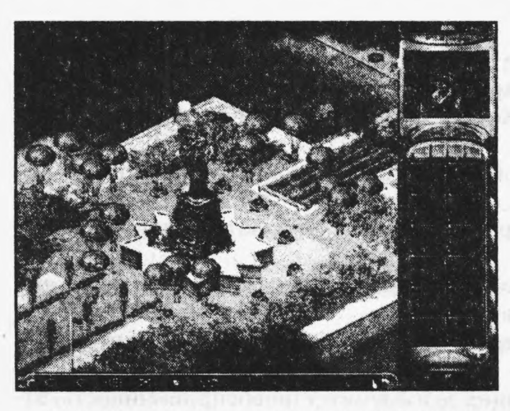
Civilian — отношение пехотинца к мирным жителям (считает ли он их врагами).

FemaleVoice — если поставить здесь «yes», юнит станет говорить женским голосом.

Engineer — имеет ли отряд способности к ремонту и захвату зданий.

Disguised — еще один «шпионский» параметр, отвечающий за способность юнита к маскировке под вражеского подданного.

Agent — является ли солдат нашим агентом (такие воины способны «переманивать» на нашу сторону вражеские сооружения).



Thief — может ли юнит украсть деньги из здания при проникновении в него.

VehicleThief — пехотинец с этим параметром способен угнать транспортное средство, просто приблизившись к нему.

Подвижные юниты

MoveToShroud — разрешено ли юниту перемещаться в закрытую территорию.

Dock — имеется ли сооружение для этого юнита (например, площадка для вертолета).

TiberiumHeal — воины с такой характеристикой способны лечиться, находясь на территории, покрытой тибериумом.

Passengers — количество пассажиров, которое юнит может взять на борт.

Speed — скорость движения отряда.

ManualReload — самостоятельное пополнение боезапаса (без помощи вспомогательных сооружений). Весьма полезная штучка, надо сказать.

WalkRate — скорость анимации при движении юнита. Если выставить здесь очень большое число, перемещение отряда будет выглядеть довольно забавно (особенно интересно смотрятся быстрошагающие пехотинцы).

Объекты, передвигающиеся по земле

CrateGoodie — может ли отряд пройти мимо ящичка с сюрпризом (в сетевой игре).

Crushable — если поставить здесь «yes», юнита можно будет раздавить какой-либо тяжелой техникой. Любители острых ощущений могут попробовать установить такие параметры своей и вражеской технике.

Crusher — характеристика, противоположная предыдущей. Отвечает за возможность техники давить пехоту.

NoMovingFire — останавливается ли юнит перед стрельбой.

DeployToFire — необходимо ли технике развернуться перед тем, как начать пальбу (в этом случае юнит остановится, приготовится к выстрелу и лишь после этого начнет атаку). Понятно, что эти действия изрядно «тормозят» игру.

Deployer — разворачивается ли юнит перед действиями (аналогично предыдущему).

Harvester — так называемые «правила харвестера» (как известно, харвестеры, в отличие от прочей техники, можно сделать неуязвимыми, выставив соответствующую опцию в сетевой игре).

IsTilter — застревает ли юнит при движении через неровности — склоны и ущелья.

CarriesCrate — определяет, остаются ли на земле после уничтожения отряда найденные им бонусы.

Воздушные юниты

Carryall — разрешает юнитам переносить наземные средства передвижения.

Landable — способность к приземлению на любом участке карты. Иначе придется вам всюду посадочные площадки строить.

PitchSpeed — скорость разгона юнита после вертикального взлета.

PitchAngle, RollAngle — углы взлета и поворота соответственно. Видели когда-нибудь пьяных летчиков? Поменяйте эти параметры на совершенно несоответствующие им цифры — увидите.

Сооружения

Adjacent — расстояние, в пределах которого можно построить другое здание.

Barrel — позволяет сделать большой взрыв в случае уничтожения сооружения. Очень любопытная штука — представляете, каково лишиться половины базы после одного-единственного взрыва?

Capturable — здания с этим параметром можно без проблем захватывать. Попробуйте присвоить/убрать всем постройкам такие значения — это может серьезно разнообразить игру.

DockUnload — если юнит попадет в здание, сможет ли он из него выйти?

FreeUnit — бесплатный юнит, выдаваемый вместе со зданием (например, харвестер с заводом).

Power — выработка сооружением энергии (положительное значение — энергия добавляется, отрицательное — отнимается).

Powered — потребность в электроэнергии для нормального функционирования.

Radar — постройки с таким параметром подойдут в качестве радара (экономя деньги на строительстве оного).

Repairable — пригодность к ремонту. Некоторые здания не чинятся в принципе, что с легкостью ликвидируется изменением этого значения.

UnitReload — сооружения данного типа восполняют боезапас юнита, оказавшегося в их пределах.

UnitRepair — способность здания к ремонту оказавшейся там техники.

Unsellable — здания с этим параметром не подлежат продаже.

WaterBound — если поставить здесь «yes», постройка станет функционировать только на воде.

Upgrades — Количество апгрейдов, производимых над сооружением.

CloakGenerator — Способность маскировать окружающие объекты (очень полезная штучка).

LightIntensity — здание освещает территорию вокруг себя (в клетках).

LightVisibility — расстояние, на котором виден источник света.

InvisibleInGame — невидимость постройки.

PowersUpToLevel — количество апгрейдов для данного здания. (-1 — невозможность апгрейда, положительное число — доступен специальный апгрейд).

PlaceAnywhere — возможность возводить сооружения в любой точке карты (невзирая на возможные препятствия).

Цветовые составляющие источника освещения

LightRedTint — плотность красной составляющей данного источника света.

LightGreenTint — плотность зеленой составляющей источника.

LightBlueTint — плотность синей составляющей источника.

Оружие

Найдем строку **Weapon Statistics**. Там содержатся настройки оружия.

Anim — вид анимации выстрела.

Bright — определяет, будет ли вспышка света при взрыве снаряда (особенно полезно в темных участках карты, да и просто красиво выглядит).

Camera — возможность видеть территорию вокруг места прицеливания.

Damage — повреждения, наносимые каждым выстрелом.

IonSensitive — чувствительность к помехам (прекращается ли действие во время ионного шторма).

Lobber — определение траектории полета снаряда (в данном случае — кривая траектория в виде дуги).

ROF — задержка между выстрелами (от 15 до 1 секунды).

Range — максимальная дальность полета снаряда в клетках.

MinimumRange — минимальное расстояние выстрела.

Report — список звуков, воспроизводимых при выстрелах.

Speed — скорость снаряда (100 — максимум).

Supress — избирательность действия оружия (если поблизости есть наши здания, огонь отменяется).

TurboBoost — ускорение полета снаряда при стрельбе по летающим объектам.

UseFireParticles — параметр отвечает за выброс оружием огня (увеличивает общую площадь поражения).

Warhead — присоединяет к снаряду боеголовку.

Снаряды

После комментария **Projectile Statistics** идет описание снарядов.

AA — возможность поражения воздушных мишеней.

AG — возможность поражения наземных объектов.

AS — действие выстрела на подводные юниты.

Acceleration — ускорение полета снаряда.

Airburst — склонность к промазыванию. Довольно забавно участвовать в схватках, все участники которых страдают явным косоглазием.

Arm — задержка в руках. Вероятно, касается ручных гранат.

Bouncy — разлетаются ли осколки при взрыве снаряда.

Cluster — номер взрывчатки, приделанной к снаряду.

Color — специальная цветовая схема для снаряда.

Degenerates — снижается ли точность снаряда в процессе его полета до цели.

Elasticity — возможность рикошета снаряда.

High — высота выстрела (может ли снаряд пролететь над стеной).

Image — изображение, используемое во время выстрела.

Inaccurate — неточность поражения выстрелом.

Inviso — отвечает за невидимость снаряда во время его полета.

Parachuted — потребность в парашюте (при сбрасывании с самолета — касается только авиабомб).

Proximity — такие бомбочки могут взорваться, не долетев до мишени.

ROT — угол поворота. Можно добиться смешных последствий, меняя этот параметр. Представляете, стреляет человек во вражеский самолет, а попадает... в свою постройку.

Ranged — может ли у снаряда кончиться топливо (например, в ракетах).

Shadow — тень, отбрасываемая снарядом.

VeryHigh — способность к полету на экстремально большой высоте (удобно для различного рода ракет).

Боеголовки

После комментария **Warhead Characteristics** находятся характеристики боеголовок.

Spread — радиус поражения.

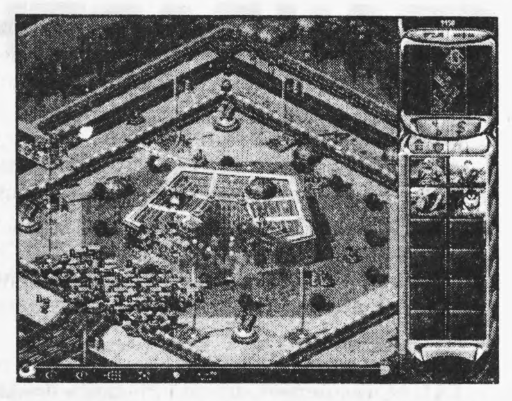
Wall — возможность разрушения капитальной стены.

Wood — возможность разрушения деревянной брони.

Fire — тепловая волна (кроме того, способность растапливать лед).

Radiation — радиоактивность снаряда.

Tiberium — действие боеголовки на поля тибериума (может ли она их разрушить). Тактика атак на тибериумные поля может стать ключевой в мультиплеерных баталиях: представляете, каково это, когда игроки строят оборону вокруг прилегающих полей инопланетной травки и активно атакуют вражеские поля, стремясь лишить противника ресурсов?.. Изменением одного-единственного параметра можно ввести уникальный элемент геймплея.



Sparky — остается ли пламя после взрыва снаряда (это увеличивает площадь поражения). Как раз к предыдущему параметру.

Conventional — сила воздействия на воду (вызывает ли попадание всплеск).

Rocker — если поставить здесь «yes», действие боеголовки также затронет и ближайшие к месту взрыва отряды (еще большее увеличение площади поражения).

AnimList — вид анимации взрыва.

Verses — воздействие взрыва на броню.

InfDeath — какой смертью умрет пехота при воздействии боеголовки (0 — просто умрут, 1 — умрут, крутясь в вихре, 2 — взорвутся, 3 — отлетят в сторону, 4 — сгорят, 5 — умрут от электрошока, 6 — взорвутся, как голова Юрия, 7 — позеленеют и умрут от радиации). Как видите, выбор весьма достойный и порадует даже самого законченного маньяка.

Deform — процент повреждения земной поверхности при взрыве.

Particle — используется ли эффект разлета осколков.

ProneDamage — урон, причиняемый пехоте.

Bright — определяет, вызывает ли боеголовка световой эффект. Это относится к патронам тех орудий, для которых установлено свойство «**Bright»** (см. выше).

Спецвооружение

После комментария **Special Weapon types** идет описание специальных видов вооружения.

IsPowered — зависимость орудия от электроэнергии (может ли оно потерять боеспособность при нехватке энергии).

RechargeTime — время перезарядки оружия (в минутах).

RechargeVoice — звук, воспроизводимый, когда орудие заряжено и готово к бою.

ChargingVoice — звук, воспроизводимый, когда оружие начинает заряжаться.

SuspendVoice — звук, воспроизводимый, когда оружие находится в ожидании перезарядки.

Параметры ландшафта

После комментария **Land Characteristics** указываются параметры ландшафта, от которых зависят способности передвижения юнитов по данной территории, а также возможности строительства на ней.

Вот обозначения этих свойств:

Float — снижение скорости флота.

Foot — снижение скорости пехоты.

Track — снижение скорости тяжелых гусеничных машин.

Wheel — снижение скорости колесных средств передвижения.

Hover — снижение скорости летающих над поверхностью средств.

Amphibious — снижение скорости машин-амфибий.

Buildable — могут ли здания быть построены на данной территории.

В большинстве ситуаций для включения описанных нами эффектов необходимо поставить после приведенного слова **«yes»,** для отключения — «**no».** Скажем, для того, чтобы сделать объект невидимым, достаточно добавить к его описанию строчку «**Invisible=yes».**

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

BALDUR'S GATES 2

Для начала сохраните где-нибудь копию **Baldur.ini**, и тогда, в случае чего, можно будет восстановить первоначальные установки, которые вам предстоит немного порушить.

Теперь откройте сам файл и поищите строчку **[Program Options]**. Под ней напишите **Debug Mode=1**, запишитесь и выйдите. Начните игру как полагается. Уже в игре нажмите **Control+Space**, чтобы активировать консоль.

XP для всей группы

CLUAConsole:SetCurrentXP(«здесь введите количество XP»)

Чтобы дать опыт определенному бойцу, выделите его портрет и введите код на опыт. Чтобы дать опыт всем, активируйте всех бойцов.

Нажмите **Enter** для включения. Учтите, что максимум опыта в BG2 – 2,950,000, вводить без кавычек.

Золото

CLUAConsole:AddGold(«здесь введите количество золота»)

Нажмите **Enter** для активации. Как и выше – БЕЗ КАВЫЧЕК!

Создать предмет

CLUAConsole:CreateItem(«здесь введите идентификационный номер предмета», здесь количество)

Нажмите **Enter** для активации. Кавычек быть не должно.

Пример для Identify Scroll:

CLUAConsole:CreateItem(«scrl75»,100)

Это даст 100 Identify scrolls главному герою. Учтите, что в любом случае использовать магические предметы можно только после идентификации.

Список предметов

chan06 – Drizzt's +4 Chainmail
leat08 – Studded Leather +3: Shadow Armor
plat05 – Full Plate +1
helm04 – Helm of Defense
shld04 – Medium Shield +1
shld06 – Large Shield +1
shld17 – Buckler +1
ring07 – Ring of Protection +2
ring08 – Ring of Wizardry
brac14 – Bracers of Defense AC 4
clck02 – Cloak of Protection +2
belt06 – Girdle of Hill Giant Strength
boot01 – Boots of Speed
staf08 – Martial Staff +3
hamm08 – War Hammer +2
sw1h09 – Short Sword +2
sw1h40 – Blade of Roses(LongSword +3 +2Cha)
sw1h49 – Ninja-To +1
sw2h09 – Warblade(2-H sword +4)

bow18 — Shortbow +2
bow17 — Longbow +2
slng03 — Sling +3
ax1h03 — Battle Axe +2
halb03 — Halberd +2

Создание существ

CreateCreature(«здесь введите идентификационный номер существа»)

Этот код вызывает монстров, тут же атакующих группу.

Несколько примеров:

dragred — Red Dragon
dragblac — Black Dragon
dragsilv — Silver Dragon
demnabo1 — Nabassu
dempi01 — Pit Fiend
uddeath — Demon Knight

Перейти в другую зону

MoveToArea(«здесь введите идентификационный номер зоны»)

Этот код перенесет вас в другую зону в игре. Прежде чем вводить код, сначала надо выделить всех бойцов группы.

Узнать код зоны можно, нажав клавишу **X**.

Вот несколько примеров:

Temple District — AR0900
Graveyard District — AR0800
Slums District — AR0400
Waukeens Promenade — AR0700
Government District — AR1000
Bridge District — AR0500
Docks District — AR0300
City Gates — AR0020
Umar Hills — AR1100
Suldanesslar — AR2500
The Nine Hells — AR2900
Domain of the Dragon — AR1201
Asylum Dungeon — AR1512
Bodhis Dungeon — AR0801
Astral Prison — AR0516
Planar Sphere — AR0411
Cult of the Unseeing Eye — AR0202
Rift Dungeon — AR0204
Demon Outerworld — AR0414
De'Arnise Hold — AR1300
Trademeet — AR2000
Druids Grove — AR1900

Максимальные характеристики

Создавая героя, нажмите **CONTROL+SHIFT+8**. Этот код сделает все характеристики по максимуму — независимо от того, сколько вы наролляли.

Откройте сам файл и поищите строчку **[Program Options]**. Под ней напишите **Debug Mode=1**, запишитесь и выйдите. Начните игру. Уже в игре нажмите **Control+Space**, чтобы активировать консоль.

ExploreArea() – открывает всю карту данной зоны.

[CTRL] + 1 – меняет Armor Class выбранного героя.

[CTRL] + 6 и **[CTRL] + 7** – меняет модель выбранного героя.

Лечить и прыгать:

[CTRL] + R – лечит выбранного персонажа, а **[CTRL] + J** – передвигает героя на то место, куда указывает мышиный курсор.

[CTRL] + T – ускоряет течение времени и, соответственно, со временем герои вылечатся.

Казнь на месте:

[CTRL] + Y – убивает персонажа, NPC или монстра, на которого указывает курсор.

BATTLE ISLE 4 – THE ANDOSIA WAR

Alt+E – здоровье вражеских подразделений становится равным 1.
Alt+Y – флаги всех событий – покрыты.
Alt+U – первое задание во всех академиях – выполнено.
Alt+I – включить видимость всех юнитов.
Alt+J – включить/отключить Fake Times.
Alt+F – включить все кнопки и мышь.
Alt+M – выиграть миссию.

BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR

Нажмите **F10** и вводите:
IWORKFORGOD – режим бога.
GETINTOMYBELLY – все оружие.
BIGHEAD – режим больших голов.
T2000 – скин Терминатора.
GIVEMEFAITH – восстановить здоровье.
NOD3D – невидимость.
HELLFREEZEOVER – заморозить врага.
BIGSTICKOFDEATH – шотган.
MEDIUMRARE – арбалет.
GOODTIMESMAN – динамит.
BURNYOURASSOFF – огнемет.
MEETMYPALTOMMY – пулемет.
SMILEYNOMORE – Elephant Gun.
SUNOFGOD – Charge Radiance Emitter.
IAMAWIMPFORTHIS – 100 патронов.
RECHARGE – восстановить батареи.
THEDOGFARTED – газовая миссия.
ICANSEE – очки ночного видения.
WWBEWARE – серебряные пули.
VAMPBEWARE – литые пули.
DEMONBEWARE – разрывные пули.
ISUCK – режим Easy.
IRULE – режим Hard.
COMBATISSCARY – легкий бой.
PUZZLESARESCARY – легкие паззлы.
INSTANTCRASH – завесить игру.
THUNDERSTORM – создать плохую погоду.
SNOWSTORM – создать снег.

FLAMEONASTICK — боезапас для огнемета.
TIME — ускорить/замедлить игру.
DARK — уменьшить яркость.
Магнитофон в лесу записывает на:
Bass 2
Treb 5
Freq 3
Pitch 4
Rev
Магнитофон Мэри Браун записывает на:
Bass 4
Treb 2
Freq 5
Pitch 2

BLAIR WITCH PROJECT: VOLUME 2

Нажмите F10 и вводите:
godgames — режим бога.
winblows — все оружие.
autoaim — самонаводящиеся ружья.
skeletonkey — получить Skeleton Key.
moreammo — получить побольше боезапаса.
goremode — *кровишша!*

BLAIR WITCH PROJECT 3: ELLY KEDWARD

Жмите **F10** и вводите нижеследующие читы:
godgames — режим бога.
giveall — все оружие.

CRIMSON SKIES

В меню Кампании вдарьте правой клавишей по микрофону слева и впечатайте **idaho**. В правом верхнем углу появится меню. Из него вы можете попасть в любую миссию.

DELTA FORCE: LAND WARRIOR

Нажмите тильду (~) и введите команду:
drury — полный боезапас.
kariya — бесконечный боезапас.
roy — режим бога.
corbet — невидимость.
domi — артиллерийские удары («восьмерка»).

EARTH 2150: THE MOON PROJECT (ДЕТИ СЕЛЕНЫ)

Вводите коды прямо во время игры:
Cheater 1 — активирует режим кодов.
MyBrainIsFaster 1 — быстрое изобретение технологий.
Limit_Up # — повышает лимит подразделений до #.
MoneyForNothing # — повышает количество денег до #.

FIFA 2001

Вводить в главном меню:

Gimmethemoney – добавить денег.

Playersmaybe – бесплатные игроки.

Bigheads – режим больших голов.

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

В файле **action.cfg** пропишите «**bind tilde console**» – это активирует консоль, которую можно будет вызвать тильдой в игре. В командной строке вводите коды:

toggleai – вражеский AI включен/выключен.

toggledoors – все двери отперты.

toggledamage – включает возможность нанесения урона всем персонажам.

badguysarelousyshots.01 – враги менее аккуратны.

toggledetection – враги не могут обнаружить вас.

gimme x – дается предмет x.

Предметы:

allergen grenades; catteni blaster; catteni blaster ammo; catteni pistol; catteni pistol ammo; rifle; rifle ammo; toolkit.

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Pleasehealme – полное здоровье.

Mapshowitall – открыть карту.

Gimmegifts – открывает «fully stacked store where you are».

Allmissionsaregoodtogo – доступ ко всем уровням.

Basegoveryfast – быстрая отстройка базы.

Basepopulate – популяция базы.

Basefillerup – дает энергию базе.

Ineedspells – бесконечная мана.

Itsmyparty – вечеринка – классная штука!

Показывать статистику кадров в секунду:

Нажмите **T** или **Y** и введите **fr**, чтобы увидеть статистику по кадрам в секунду.

GUNMAN CHRONICLES

Пропишите в ярлыке параметры: **–dev –console –game rewolf** (то есть чтобы получилось «**c:\gunman\gunman.exe» –dev –console –game rewolf**). Теперь можете пользовать читы:

/god – режим бога.

/noclip – прохождение сквозь стены.

/impulse 101 – все оружие и боеприпасы.

/map X – перейти на карту X.

/give X – получить предмет X

Предметы:

weapon_fists; weapon_gausspistol; weapon_shotgun;
weapon_minigun; weapon_beamgun; weapon_dml;
weapon_SPchemicalgun; ammo_gaussclip; ammo_buckshot;
ammo_minigunClip; ammo_beamgunclip; ammo_dmlclip; ammo_chemical;
item_healthkit; item_armor; player_armor; vehicle_tank.

Карты:

takeoff; rusted; meltdown; highnoon; frontier;
cinematic1; cinematic2; cinematic3; cinematic4;
city1a; city1b; city2a; city2b; city3a; city3b; end1; end2;
mayan0a; mayan0b; mayan1; mayan3a; mayan4; mayan6; mayan8;

rebar0a; rebar0b; rebar2a; rebar2b; rebar2c; rebar2d; rebar2e; rebar2f; rebar2g; rebar2h; rebar2i; rebar2j; rebar2k; rebar2l; rebar3b; rebar3d; rebar3e; rust1; rust2a; rust2b; rust3a; rust4a; rust4b; rust4c; rust5a; rust6a; rust6b; rust6c; rust6d; rust7a; rust7b; rust7c; rust7d; rust7e; rust8a; rust9a; west1; west2; west3a; west3b; west4a; west4b; west5b; west6a; west6b; west6c; west6d; west6e.

HEROES CHRONICLES: COTU И WOTW

Во время игры нажмите TAB и введите:

nwcagents — в пустые слоты для войск вселяются 10 black knights.
nwclotsofguns — получить все военные машины (таран, стрелков и так далее).
nwcneo — получить уровень герою.
nwctrinity — в пустые слоты для войск вселяются 5 archangels.
nwcfollowthewhiterabbit — увеличить удачу по максимуму.
nwcnebuchadnezzar — бесконечные очки на передвижение.
nwcmorpheus — увеличить мораль по максимуму.
nwcoracle — открыть карту-паззл.
nwcwhatisthematrix — открыть карту уровня.
nwcignoranceisbliss — закрыть карту уровня.
nwctheconstruct — получить 100 000 gold и 100 единиц каждого ресурса.
nwcbluepill — проиграть.
nwcredpill — выиграть.
nwcthereisnospoon — получить 999 Mana и все заклинания.
nwczion — получить все здания.
nwcphisherprice — сменить цветовую гамму (ВНИМАНИЕ! ПСИХОДЕЛИК!).

HITMAN: CODENAME 47

Откройте файл **Hitman.ini**, что в директории игры. Добавьте туда линию **enableconsole 1**. Во время игры просто нажмите тильду (~) и введите любой из кодов:

god 1 — режим бога.
giveall — все оружие с максимальным боезапасом и куча предметов.
infammo — бесконечный боезапас.
invisible 1 — невидимость.

Два оружия в руке:

Этот трюк не очень сложный, но делать его долго.

1. Убедитесь, что у вас есть Beretta 92 в инвентаре.

2. Выберите оружие №2 и сбросьте его на пол. Лучше всего, чтобы оно было полностью заряжено.

3. Вытащите Беретту и поднимите пушку, которую вы сбросили.

4. Если она не слишком тяжелая, у вас будет по стволу в каждой руке.

METAL FATIGUE

Нажмите «Y прежде, чем вводить коды.

Lava — бесконечное количество метаджоулей.
Robots — 3 комбота.
Panzer — 20 танков.
Missiles — 20 Missile Cars.
Time warp — Ховертраки работают быстрее.

Альтернативный читинг.

Нажмите Escape, затем вводите:

CCCm — 3000 метаджоулей.
CCC1 — пропустить уровень.

METAL GEAR SOLID

Начните игру с параметром **–cheatenable** (*или пропишите его в ярлыке к mgi.exe*). Во время игры нажимайте клавиши, дабы привести в исполнение чит-код.

F2 — режим бога.
F4 — бесконечный боезапас.
F5 — нормальная камера.
F6 — камера сбоку.
F7 — быстрый рестарт уровня.

Режим технической демонстрации:

Нужно успешно закончить игру на всех уровнях сложности в порядке возрастания: «Training», «Time Trial», «Gun Shooting» и «Survival».

Другие текстуры:

Надо успешно пройти игру два раза и получить бандану и камуфляж (см. статью о Metal Gear Solid в «Матрице» прошлого номера «Игромании»). В третий раз начните игру и пройдите до зоны, в которой вы деретесь с ниндзя. Если ниндзя будет одет в красное — то все получилось, отныне будут новые текстуры для Снейка и ниндзя, а в конце будет звучать бонус-трэк.

NHL 2001

Суперигроки

Введите имя программиста (подсмотреть его можете в Credits), создавая игрока, чтобы поставить ему атрибуты по максимуму.

Приветствия

Нажимайте V после выигранного боя, забитого гола или когда противник зарабатывает пенальти.

Чтобы ввести чит-код, нужно перейти на соответствующий экран в игре и вводить коды. Внимание, следите за прописными и заглавными буквами!

Игроки истекают кровью

Экран Credits — **Broken tomato**

Команда хозяев +1 в счете

Во время игры — HOMEGOAL

Команда гостей +1 в счете

Во время игры — AWAYGOAL

NO ONE LIVES FOREVER

Во время игры нажмите «T» и введите:
mpimyourfather — режим бога.
mpwegotdeathstar — бесконечный боезапас.
mpkingoftehmonstars или **mpmimimi** — все оружие плюс полный боезапас.
mpmaphole — выполнить миссию.
mpdrdentz — полное здоровье.
mpwonderbra — полная броня.
mpyoulooklikeyouneedamonkey — совсем вся броня.
mpgoattech — все апгрейды к оружию.
mpmiked — выйти из игры.
mpbuild — показать версию игры.
mpasscam — вид от третьего лица.
mprosebud или **mpracerboy** — грузовик. Это видеть надо.

RUNE

Вызовите эту чертову консоль тильдой (~) и пропишите:

CHEATPLEASE — включить режим чит-кодов.

GOD — режим бога.

GHOST — прохождение сквозь стены.

FLY — режим полета.

WALK — отключить режимы полета/прохождения сквозь стены.

SUMMON [ITEM] — вызвать предмет (см. список).

OPEN [MAPNAME] — перейти на уровень (см. список).

SWITCHCOOPLEVEL [MAPNAME] — перейти на уровень с теми предметами, которые уже есть.

BEHINDVIEW 0 — режим от первого лица.

PLAYERSONLY — все NPC замирают.

KILLPAWNS — убить всех врагов.

TOGGLEFULLSCREEN — полноэкранный режим включить/выключить.

PREFERENCES — дополнительные опции.

Предметы для вызова:

VikingShortSword; VikingBroadSword; VikingShield; VikingShieldCross; GoblinAxe; GoblinShield; DwarfBattleSword; DwarfBattleAxe; DwarfBattleHammer; DwarfWorkSword; DwarfWorkHammer; DwarfBattleShield; RuneOfPower; RuneOfPowerRefill; RuneOfHealth; RuneOfStrength; MagicShield; DarkShield; RustyMace; RomanSword; SigurdAxe; HandAxe; Torch.

Названия уровней (открывать с помощью читов OPEN и SWITCHCOOPLEVEL):

intro (intro movie); ragnarvillage (begin movie); ragnarvillage2; sailingship (level transition); sinkingship; sinkingship2; deepunder1odin; deepunder1odinbv; deepunder3; deepunder4; hel1; hel1a; hel1a2; hel1b; hell2end; hel3a; hel3b; hellift; goblin1; goblin2; trialpit; beetlefly (level transition); thorapproach; thor1; thormap3; thormap4a; thormap4b; thormap5a; thormap5b; thormap6loki; mountain1; mountain2; dwarftrans; dwarf1wwheel; dwarfmap2; dwarfmap3a; dwarfmap3b; dwarfmap5a; dwarfmap5b; dwarfmap6darkdwarf; loki1; loki1a; lokimaze; loki2; loki3a; loki3b; villageruin; asgard (end movie).

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

Во время игры нажмите **Enter**, введите код и снова нажмите **Enter**:

mptedthehead — включить/выключить режим бога.

mpjuiceme — добавить здоровья и маны.

mpshipit — включить доступ ко всем уровням.

SERIOUS SAM (TEST 2)

В основном меню (там, где выбирается Single Player, Demo и так далее) нажмите тильду (~) и вводите коды.

Чтобы изменить уровень нанесения урона врагами, нужно ввести следующее:

gam_afDamageStrength[уровень]=[значение]

Уровень: **0 = Easy; 1 = Normal; 2 = Hard; 3 = Serious.**

Значение: **0.0 = нет урона; 1.0 = нормальный урон; 2.0 = двойной урон.**

Например, уровень Easy, при котором урон вам не наносится:

gam_afDamageStrength[0]=0

Повышаем количество боезапаса:

gam_afAmmoQuantity[уровень]=[количество]

Уровень – тот же, что и в случае с уроном врагов.

Количество: **0.0 = нет боеприпасов; 1.0 = нормальное количество; 2.0 = двойное количество.**

Например, уровень сложности Easy – двойное количество боезапаса:

gam_afAmmoQuantity[0]=2.0

Меняем скорость передвижения врагов:

gam_afEnemyMovementSpeed[уровень]**=**[скорость]

Уровень – тот же.

Скорость: **0.0 = не двигаются; 1.0 = нормально двигаются; 2.0 = очень быстро двигаются.**

Например, на уровне сложности Easy враги двигаются с запредельной скоростью:

gam_afEnemyMovementSpeed[0]=3.0

Скорость атаки врагов высчитывается по формуле:

gam_afEnemyAttackSpeed[уровень]**=**[значение]

Уровень – тот же.

Значение: **0.0 = не двигаются; 1.0 = нормальная скорость; 2.0 = очень быстрая скорость.**

STAR TREK – DEEP SPACE 9: THE FALLEN

Очень много здоровья

Во время игры нажмите TAB и введите:

«set plyr.ds9_siskoeva health 9999» или **«set plyr.ds9_sisko health 9999»,** в зависимости от уровня, на котором вы играете. Так или иначе, если не сработает один – то подействует другой. Число 9999 может быть запросто изменено на, скажем, 9999999999.

Повышение высоты прыжка

Во время игры нажмите TAB и введите:

«set plyr.ds9_siskoeva jumpz 1000» или **«set plyr.ds9_sisko jumpz 1000»,** в зависимости от уровня, на котором вы играете. Так или иначе, если не сработает один – то подействует другой.

Учтите, что коды предназначены для героя Сиско, так что если вы играете за Киру или Ворфа, вам придется подставить в чит вместо «sisko» – «kira» или «worf» соответственно.

Быстрая запись

Нажмите TAB и введите «**SAVEGAME =**« – так вам не придется заходить в главное меню.

Быстрый выход

Нажмите TAB и введите «**EXIT =**« – так вам не придется заходить в главное меню, а выйдете вы прямо в Windows.

Допуск на любой уровень

Посмотрите на файл **system\ds9.ini**. Скопируйте его куда-нибудь. Вздохните, откройте оригинал и начинайте править строку «**LocalMap=title.dsm**» в соответствии с теми пожеланиями, которые вы хотите, прописывая вместо «**title.dsm**» что-либо из нижеперечисленного:

M01_KiraL1A.dsm; M01_KiraL2.dsm; M01_KiraL1B.dsm; M01_SiskoL1B.dsm; M01_SiskoL1A.dsm; M01_WorfL1.dsm; M03_KiraL2.dsm; M03_KiraL1B.dsm; M03_KiraL1A.dsm; M03_SiskoL2.dsm; M03_SiskoL1A.dsm; M03_SiskoL1B.dsm;

M03_WorfL2.dsm; M03_WorfL1.dsm; M04_KiraL1.dsm; M04_SiskoL1.dsm; M04_WorfL1b.dsm; M04_WorfL1a.dsm; M05_KiraL1.dsm; M05_SiskoL1b.dsm; M05_SiskoL2.dsm; M05_SiskoL1a.dsm; M05_WorfL1.dsm; M05_WorfL2.dsm; M06_SiskoL1B.dsm; M06_SiskoL1A.dsm; M06_SiskoL1C.dsm; M06_WorfL1B.dsm; M06_WorfL1A.dsm; M06_WorfL1C.dsm; M07_KiraL2.dsm; M07_KiraL1.dsm; M07_SiskoL1A.dsm; M07_SiskoL3A.dsm; M07_SiskoL1B.dsm; M07_SiskoL2.dsm; M07_SiskoL3B.dsm; M07_WorfL3.dsm; M07_WorfL2B.dsm; M07_WorfL2A.dsm; M07_WorfL1.dsm; M10_KiraL2.dsm; M10_KiraL1B.dsm; M10_SiskoL2.dsm; M10_SiskoL1B.dsm; M10_SiskoL1A.dsm; M10_WorfL2.dsm; M10_WorfL1B.dsm; M10_WorfL1A.dsm; M11_KiraL1.dsm; M11_SiskoL1a.dsm; M11_SiskoL1b.dsm; M11_WorfL1.dsm; TrainingRoom.dsm; Entry.dsm; DS9_Ops.dsm; DS9_Promenade.dsm.

Не забудьте запустить игру – она сразу же загрузит вам тот уровень, который вы заказывали.

Видеовставки

А вот это уже не уровни, но видеовставки на движке. Их тоже можно подставлять: CM01a_SW.dsm; CM01b_SW.dsm; CM04_Lab.dsm; CM05_Kira.dsm; CM06_SW_Capture.dsm; CM10_KiraL1A.dsm; CM10_SWK_L3.dsm; Cm11B_SWK.dsm; CM11_LabRitual.dsm; CM_ArdPrison.dsm; CM_Defiant.dsm; CM_Endcredits.dsm; CM_GlobalSpace.dsm; CM_SpaceStation.dsm; CM_Worf_Endgame.dsm; GCM11end_WraithObk.dsm.

STAR TREK: VOYAGER – ELITE FORCES

Вызовите консоль тильдой (~) и введите sv_cheats 1, дабы активировать чит-коды.

god – режим неуязвимости.
noclip – прохождение сквозь стены.
undying – 999 брони, 999 здоровья.
cg_thirdperson 1 – режим вида от третьего лица.
notarget – невидимость.
map # – загрузить карту # (см. ниже).
give # – получить предмет # (см. еще ниже).

Список карт в игре:

BORG1 – The Rescue; **BORG2** – Incursion; **HOLODECK** – Tactical Decision; **VOY1** – Condition; **VOY2** – Unavoidable Delays; **VOY3** – Hazard Duty; **VOY4** – Defense; **VOY5** – Hazard Ops; **STASIS1** – Data Retrieval; **STASIS2** – Deep Echoes; **STASIS3** – Encounters; **VOY6** – Renewal; **VOY7** – Union; **VOY8** – Departure; **SCAV1** – The Visit; **SCAV2** – Dangerous Ground; **SCAV3** – Conflicting Views; **SCAV3b** – Conflicting Views (ч. 2); **SCAV4** – Disorder; **SCAV5** – Infiltration; **SCAVBOSS** – The Hunter; **VOY9** – Fallout; **BORG3** – Proving Ground; **BORG4** – Information; **BORG5** – Covenant; **BORG6** – Infestation; **VOY13** – R and R; **VOY14** – Visual Confirmation; **VOY15** – Offense; **DN1** – The Breach; **DN2** – Command; **DN3** – Primary Encounter; **DN4** – The Skirmish; **DN5** – Defensive Measures; **TRAIN** – Transit; **DN6** – Attunement; **DN8** – Array; **VOY16** – Invasion; **VOY17** – Decisions; **FORGE1** – External Stimuli; **FORGE2** – Matrix; **FORGE3** – Onslaught ; **FORGE4** – Visual Magnitude; **FORGE5** – Dissolution; **FORGEBOSS** – Command Decision; **VOY20** – Epilogue.

Список предметов:

Phaser; Tetryon Disruptor; Compression Rifle; Scavenger Rifle; IMOD (infinity modulator); Tricorder; Health; Ammo; Weapons; All; Stasis Weapon; Grenade Launcher; Photon Burst;

Dreadnought Weapon; Armor; Paladin Weapon;
Desperado Weapon; Klingon Blade; Bot welder; Bot laser; Bot rocket;
Forge proj; Forge psych; Parasite; Borg weapon.

WILD WILD WEST: STEEL ASSASINS

Введите «**Kill them All**» во время игры и получите все оружие.

ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

Нажмите **Ctrl+Alt+C** и медленно, очень медленно... вводите:
Delian Treasury — добавить 1000 монет.
Ambrosia — выиграть сценарий.

КОРСАРЫ (SEA DOGS)

Будучи в открытом море, нажмите **Ctrl+Z** и введите любой из кодов:
have live — отремонтированный корабль, команда заполнена.
expu mne — дополнительная экспа.
deneg day — дает денег, как ни странно.
get me magic — увеличенный урон от пушек.
make screen shots — нулевой урон от пушек.
now i flying — двигает камеру по нажатию **CTRL+F**.
fire from camera — стрельба из камеры по нажатию «0» на правой цифровой клавиатуре.

teleport — телепортирует корабль в точку, куда смотрит камера, по нажатию **CTRL+L**.

ШЕСТНАДЦАТИРИЧНЫЕ КОДЫ

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ ШЕСТНАДЦАТИРИЧНЫХ КОДОВ

Для использования приведенных ниже кодов рекомендую программу **Magic Trainer Creator** (**MTC**), как наиболее мощную по своим возможностям. Впрочем, ничто не мешает вам пользоваться и другими программами подобного профиля, если вы их уже освоили и они вам чем-то близки.

Запустите сначала игру, затем MTC (рис.1). В поле **Process ID** выберите exe'шник игры.

Если нужна заморозка значения, вводим указанный мной адрес в поле **Values to write in memory** (1), а в соседнее маленькое поле (2) вводим нужное шестнадцатиричное значение. Затем нажимаем **ADD** — значение добавится в большое поле **Values to write in memory** (3). Выбираем в поле **Freeze setting** частоту обновления значения (лучше поставить на максимум) и нажимаем **FREEZE**. Если захотите поменять значение, то щелкните по нему — появится маленькое окно, где нужно ввести двузначное шестнадцатиричное значение и нажать на кнопку этого маленького окна. Затем нажимаем кнопку **Poke**.

Если заморозка не требуется, то либо поступаем как в первом случае, либо вводим адрес в поле **Address** (4) и нажимаем **WRITE**. В поле **Monitor** нажимаем нижнюю среднюю кнопку (5); вы увидите, что в поле появился шестнадцатиричный код. В самой верхней строке — как правило, в самом ее начале сразу после указанного мной

адреса — первые несколько бит и являются тем значением, которое надо изменить. Нажимаем верхнюю левую кнопку (6) поля **Monitor**. Появится окно, где можно отредактировать hex-код. Замените первые несколько бит нужного адреса, следуя моим указаниям. Нажимаем кнопку (7) в нижнем правом углу этого окна. Затем снова нажимаем нижнюю среднюю кнопку поля **Monitor** (5), обновляя тем самым это поле. Теперь вы уже должны увидеть отредактированную вами строку. Возвращаемся в игру и смотрим результат.

Если адрес не работает. Прежде всего, убедитесь, что вы все правильно делаете. Если правильно, но адрес все равно почему-то не работает, значит, скорее всего, игра использует динамически обновляемую память, или конфигурация вашей машины значительно отличается от моей. Тогда придется искать адрес самостоятельно. Запомните в игре значение, которое хотите изменить, и в МТС введите его в поле **Value to search**. Если это значение выражено цифрой, тогда выберите режим поиска **Normal**. Если же это полоска (например, lifebar), тогда выберите режим поиска **Progressive**.

Для значения, выраженного цифрой, просто нажмите **Start**, дождитесь окончания поиска, затем измените значение в игре, введите новое значение в **Value to search** и нажмите **Continue**. Проделывайте эти действия до тех пор, пока не найдете один нужный адрес.

Для значения, выраженного полоской. Вначале измените значение в игре, затем в МТС в поле **Value to search** кнопкой установите «+», если значение увеличилось, или «-» , если оно уменьшилось. Нажмите **Start**. Когда закончится поиск, измените значение в игре. Вернитесь в МТС и, если значение уменьшилось, снова поставьте «-» , если увеличилось, то « + », или же, если значение не изменилось, то « = «. Нажмите **Continue**. Повторяйте все действия, пока не найдете один адрес. Если адресов нашлось несколько и меньше найти уже не получается, то придется определять методом перебора, какой из них правильный.

В скобках после адреса я буду указывать максимально допустимое значение в шестнадцатиричном коде для той величины, которую надо изменить. Иногда я также буду указывать сдвиг (в шестнадцатиричной системе счисления) адреса. Сдвиг нужен для тех случаев, когда игра использует динамически обновляемую память и адрес перестает работать при переходе на другой уровень или в процессе игры. Это не всегда помогает, но иногда все-таки может сгодиться. Делается это так: прибавляете или отнимаете указанный мной сдвиг к нужному адресу и пробуете использовать полученный адрес. Если не работает, снова прибавляете или вычитаете сдвиг. Действия в шестнадцатиричной системе счисления надо производить либо на калькуляторе, где есть такая возможность, либо на стандартном Windows-калькуляторе, переведя его в режим инженерного. Если и это не помогает, ищите адрес, как описано выше.

AGE OF EMPIRES 2: CONQUERORS

*Запускаемый файл: **empires2.exe**.*

В этой игре используется динамически обновляемая память, поэтому на некоторых машинах адреса могут не совпадать, и придется искать заново. С первого раза адрес может и не заработать, поэтому придется повозиться.

В моем случае количество камней находилось по адресу **2FBE44F**. Остальные значения находятся по смежным адресам.

BALDUR'S GATE 2

Запускаемый файл **bgmain.exe**.

Взлом во время создания персонажа:

Abilities – 10179B0 (FF)

Skills – 101646C (23)

Взлом в процессе игры для дополнения возможностей:

Proficiency slots – 101646C (02)

Magic – 10164A6 (15)

Жизнь первого (основного) героя – **2D4C9C6 (FF)**; можно использовать заморозку.

COLLIN MCRAE RALLY 2

Запускаемый файл **cmr2.exe**.

Единицы, тратящиеся на починку и апгрейд (оба адреса использовать одновременно!) – **82AB96 (FF) и 82B1FA (FF).** Это дает 2790 единиц.

CRIMSON SKIES

Взлом на деньги.

Открываем файл **status.dat** в hex-редакторе. Файл лежит здесь: **<каталог с игрой>\savedgames\<имя пилота>\status.dat**. Переводим текущее количество денег в шестнадцатеричную систему счисления. Далее ищем его в этом файле. Значение будет найдено несколько раз, изменяем его на FFFF. Теперь у нас 65535 баксов. Можно попробовать ввести и больше, чем FFFF, но лучше, если деньги будут кончаться, просто заново его отредактировать.

DELTA FORCE LAND WARRIOR

Запускаемый файл **dflw.exe**.

Все оружие можно заморозить, причем для этого достаточно поставить значение **FF (256)**:

1-й автомат – **716AA4 (FF FF FF)**;

2-й автомат – **716ACC (FF FF FF)** + подствольный гранатомет – **716AD0 (FF FF FF)**;

3-й автомат – **716AA4 (FF FF FF)**;

гранатомет – **716AF0 (FF FF FF)**; гранаты – **716AF4 (FF FF FF)**.

IGI PROJECT

Запускаемый файл **igi.exe.** Игра использует динамическую память – адреса часто меняются и могут отличаться.

Пистолет – **5397594 (FF FF FF)**; Узи – **5397594 (FF FF FF)**;

AK-47 – **53975A0 (FF FF FF)**; шотган – **5397570 (FF FF FF)**;

снайперская винтовка – **53975AC (FF FF FF)**; аптечка – **53975B8 (FF FF FF)**.

NO ONE LIVES FOREVER

Запускаемый файл – **lithtech.exe.**

Патроны – **18037F0 (FF)**; броня – **17EADCC (FF)**; жизнь – **17EADC8 (FF)**.

RESIDENT EVIL 3

Запускаемый файл **residentevil3.exe.** В этой игре можно создать любой предмет и задать ему ограниченный или неограниченный ресурс. Для предметов существует **10** слотов (т.е. одновременно можно нести только **10** предметов). Все эти слоты располагаются начиная с адреса **A622A4** и заканчивая адресом **A622CA**. Данный промежуток, соответственно, состоит из **40** ячеек **(XX)**. Это значит, что на каждый предмет (слот) отведено по **4** ячейки.

Следовательно, каждый слот имеет вид: **11 22 33 44,** где **11** – это номер предмета (см. ниже); **22** и **33** – количество предмета, которое может иметь вид **01 00**, если предмет не имеет расходуемых ресурсов (например, нож), **FF FF** – если предмет имеет бесконечный ресурс (хорошо подходит для установки бесконечного боезапаса), или число – если расходуемый ресурс ограничен (например, патроны). И последняя ячейка, **44**, всегда **00**, видимо, нужна для отделения слотов. Итак, если, на-

пример, у нас в первом слоте (адрес **A622A4**) есть пистолет (номер которого **03**) с неограниченным боезапасом (**FF FF**), то это будет выглядеть следующим образом: **A622A4 (03 FF FF 00)**.

Будьте осторожны при использовании некоторых предметов, в особенности тех, которые получаются при смешении нескольких объектов, – иногда при создании их игра может повиснуть или сглючить.

Адреса слотов

1 – A622A4; 2 – A622A8; 3 – A622AC; 4 – A622B0; 5 – A622B4;
6 – A622B8; 7 – A622BC; 8 – A622C0; 9 – A622C4; 10 – A622C8.

Номера предметов

Оружие:
Knife – 01; Merc's Gun 9mm – 02; Hand Gun – 03; Shotgun – 04;
Magnum – 05; Grenade Launcher – 06; Rocket Launcher – 0A; Gatling Gun – 0B;
Mine Thrower – 0C; Eagle 60 – 0D; Assault Rifle – 0F; Western Custom – 10;
SigproE – 11; M92F – 12; Benelli M35E – 13; MThrowerE – 14.
Боеприпасы:
Hand Gun Bullets – 15; Magnum Bullets – 16; Shotgun Bullets – 17;
Grenade Rounds – 18; Flame Rounds – 19; Acid Rounds – 1A; Freeze Rounds – 1B;
MT Rounds – 1C; AR Rounds – 1D; HG RoundsE – 1E; SGShellE – 1F.
Предметы, восстанавливающие здоровье:
First Aid Spray – 20; Green Plant – 21; Blue Plant – 22; Red Plant – 23;
Mix Plant – 24; First Aid Box – 2A.
Прочие предметы:
Square Crank – 2B; Red Coin – 2C; Blue Coin – 2D; Yellow Coin – 2E;
S.T.A.R.S Card – 2F; Giga Oil – 30; Battery – 31; Fire Hook – 32;
Power Cable – 33; Fuse – 34; Fire Hose – 35; Oil Additive – 36; Card Case – 37;
S.T.A.R.S Card – 38; Machine Oil – 39; Mixed Oil – 3A; Chain – 3B; Wrench – 3C;
Iron Pipe – 3D; Pipe – 3E; Fire Hose – 3F; Tape Recorder – 40; Lighter Oil – 41;
Lighter Empty – 42; Lighter – 43; Emerald – 44; Sapphire – 45; Amber Ball – 46;
Obsidian Ball – 47; Crystal Ball – 48; Remote Control Empty – 49;
Remote Control – 4A; Remote Control Battery – 4B; Gold Gear – 4D;
Chronos Gear – 4E; Bronze Book – 4F; Bronze Compass – 50;
Vaccine Medium – 51; Vaccine Base – 52; Vaccine – 55; Medium Base – 58;
Eagle Parts A – 59; Eagle Parts B – 5A; M37 Parts A – 5B; M37 Parts B – 5C;
Chronos Chain – 5E; Rusted Crank – 5F; Card Key – 60; Gun Powder A – 61;
Gun Powder B – 62; Gun Powder C – 63; Gun Powder AA – 64;
Gun Powder BB – 65; Gun Powder AC – 66; Gun Powder BC – 67;
Gun Powder CC – 68; Gun Powder AAA – 69; Gun Powder AAB – 6A;
Gun Powder BBA – 6B; Gun Powder BBB – 6C; Gun Powder CCC – 6D;
Inf. Bullets – 6E; Water Sample – 6F; System Disk – 70; Dummy Key – 71;
Lockpick – 72; Backdoor Key – 73; Sickroom Key – 74; Emblem Key – 75;
Keys – 76; Clock T. Key – 77; Chronos Key – 79; Park Key 1 – 7B;
Park Key 2 – 7C; Park Key 3 – 7D; Facility Key 1 – 7E; Facility Key 2 – 7F;
Boutique Key – 80; Ink Ribbon – 81; Reloading Tool – 82; Game Inst. A – 83;
Game Inst. B – 84; Game Instructions A – 85; Dario's Memo – 86;
Merc's Diary – 87; Business Fax – 88; Marvins Report – 89; David's Memo – 8A;
City Guide – 8B; Reporter's Memo – 8C; Operation Instruction – 8D;
Merc's Pocketbook – 8E; Art Picture Postcard – 8F; Supervisor's Report – 90;
Written Order – 91; Director's Diary – 92; Manager's Diary – 93;
Security Manual – 94; Mechanic's Memo – 95; Fax From Kendo – 96;

Manager's Report — 97; Med Instr. Manual — 98; Fax from the H. G. — 99; Incinerator Manual — 9A; Photo A — 9B; Photo B — 9C; Photo C — 9D; Photo E — 9E; Photo D — 9F; Clock Tower Postcard — A0; Game Instructions B — A1; Classified Photo File — A2; Jill's Diary — A3; Uptown Map — A4; Downtown Map — A5; Clock Tower Map — A6; Park Map — A7; Dead Factory Map — A8; Police Station Map — A9; Hospital Map — AA; Backdoor Key — B0; Stars Key — B2; Empty Lighter — B3; Sapphire — B4; Emerald — B5; Rust Hex Crank — B6; Graveyard Key — B7; Book of Wisdom — BB; Future Compass — BC; Square Crank — BD; Bezel Key BE; Winder Key — BF; Maingate Key — C0; Reargate Key — C1; Launcher — C2; RK Key — C8.

ROAD WARS

*Запускаемый файл: **roadwars.exe**.*

Возможно, используется динамически обновляемая память.

Деньги (используются в гараже): **198A150 (FF FF FF).**

Переднее орудие: **32C2ECC (FF).**

Боковое орудие: **32C2F0C (FF).**

Заднее орудие: **32C2F4C (FF).**

SANITY: ALKENS ARTIFACT

Запускаемый файл **client.dll**

Игра, возможно, использует динамически обновляемую память.

Здоровье – **14A8886 (FF)**, можно использовать заморозку.

Магия – **1B41D20 (FF)**, можно использовать заморозку.

SOLDIER

Взлом на оружие и уровни.

Открываем в hex-редакторе файл **sgame.dat** в каталоге игры. Здесь находится информация о сохраненных играх. Я буду описывать пример для первой сохраненной игры. Новые сохраненные игры дописываются одна за другой. Отсчет байт (00) в этом примере ведется от начала файла:

13-й байт — номер уровня. Может принимать значение от 00 до 0E.

21-й байт — основное оружие.

25-й байт — мощность основного оружия.

29-й байт — дополнительное оружие.

33-й байт — мощность дополнительного оружия.

Замечание: если вы хотите сохранить подходящую комбинацию оружия, не подбирайте в течение игры другое оружие.

Список значений для каждого типа основного оружия и его мощности:

00, 00 — Machine Gun; 00, 01 — Max Machine Gun; 00, 02 — Super Machine Gun; 00, 03 — Ring Machine Gun; 00, 04 — Multiple Ring Machine Gun; 00, 05 — Yellow Beams; 01, 00 — 1-shot Shotgun; 01, 01 — 2-shot Shotgun; 01, 02 — 3-shot Shotgun; 01, 03 — 2-shot Super Shotgun; 01, 04 — 4-shot Super Shotgun; 02, 00 — Blue Beams; 02, 01 — Stronger Blue Beams; 02, 02 — Rapid-fire Blue Beams; 02, 03 — Continuous Blue Beam; 02, 04 — Rapid-fire Super Beams; 03, 00 — Flamethrower; 03, 01 — Flame Gun; 03, 02 — Super Flamethrower; 03, 03 — Super Flame Gun; 03, 04 — Crawling Flamethrower.

Список значений для дополнительного оружия и его мощности:

05, 00 — Yellow-beam Mortar (2 выстрела); 05, 01 — Rolling Mortar (2 выстрела); 05, 02 — Bouncing Mortars (2 выстрела); 05, 03 — Flying Mortars (1 выстрел); 05, 04 — Homing Mortars (1 выстрел); 05, 05 — Bouncing Flame Mortar (3 выстрела); 07, 00 — Rifle (постоянное); 07, 01 — 4-shot Rifle (постоянное);

07, 02 — 7-shot Rifle (постоянное); 07, 03 — Ring Rifle (постоянное);
07, 04 — Multiple Rings Rifle (постоянное); 08, 00 — 1-shot Shotgun (постоянное);
08, 01 — 2-shot Shotgun (постоянное); 08, 02 — 3-shot Shotgun (постоянное);
08, 03 — 2-shot Super Shotgun (постоянное); 09, 00 — Blue Beams (постоянное);
09, 01 — Stronger Blue Beams (постоянное);
09, 02 — Rapid-fire Blue Beams (постоянное); 09, 03 — Blue Beam (постоянное);
0a, 00 — Flamethrower (постоянное); 0a, 01 — Flame Gun (постоянное);
0a, 02 — Super Flamethrower (постоянное); 0a, 03 — Super Flame Gun (постоянное);
0a, 04 — Crawling Green Flame Gun (постоянное);
0a, 05 — Green Flamethrower (постоянное); 0b, 00 — Mortar (постоянное);
0b, 01 — Rolling Mortar (постоянное); 0b, 02 — Bouncing Mortars (постоянное);
0b, 03 — Homing Mortars (постоянное); 0b, 04 — Homing Mortars (постоянное).

STAR TREK: NEW WORLDS

Делаем все миссии доступными.

<каталог игры>\game.ini — открываем этот файл в «Блокноте» и редактируем следующим образом:

FedLevel=100
KliLevel=200
RomLevel=300
TauLevel=400
MetLevel=500
HubLevel=600

THE MUMMY

Запускаемый файл **mummypc.exe**.
Жизнь – **498CB0 (FF);** патроны для пистолета – **49FA22 (FF);** взрывающиеся шары – **49FA32 (FF);** динамит – **49FA2E (FF).**

TOMB RAIDER CHRONICLES

Запускаемый файл — **pctomb5.exe.** В этой игре динамическая память (так что на некоторых машинах может и не сработать; у нас в редакции все пошло на трех машинах, но ручаться все равно нельзя). **Здоровье – 2C19BEA (E8).**

WARTORN

Запускающий файл **w.exe**. При смене уровня адрес, где находится файл, меняется, но указанные адреса остаются прежними.

Деньги – A8F0B5 (FF FF FF)
Сталь – A8F0A5 (FF FF FF)
Боеприпасы – A8F0A9 (FF FF FF)
Топливо – A8F0AD (FF FF FF)
Энергия – A8F0B1 (FF FF FF)

X-TENSION

Запускаемый файл: x-tension.exe.
Деньги: **594ECA4 (FF FF FF).**

ПРОТИВОСТОЯНИЕ III

Конкретных адресов по этой игре не привожу, так как они индивидуальны для каждого юнита и непостоянны. Просто сообщаю, что любому юниту можно без проблем сделать бессмертие и неограниченный боезапас, используя МТС. Вот только каждый раз при запуске игры придется искать адрес заново.

ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ

CARMAGEDDON TDR 2000

<каталог с игрой>\assets\options.txt – в этом файле в текстовом виде находятся основные параметры игры.

<каталог с игрой>\assets\cars\cardescriptor.txt – в этом файле находятся параметры машин. После строчки **cost** указана цена для каждой из машин; если поставить тут 0, то машина будет бесплатной.

Вся музыка находится на диске в обычном CD-Audio формате. Более подробное описание взлома игры читайте в статье по взлому «Кармы».

CIVILIZATION: CALL TO POWER 2

<Каталог игры>\ctp2_data\default\aidata*.txt – скрипты; **<каталог игры>\ctp2_data\default\gamedata*.txt** – скрипты с параметрами объектов; **<каталог игры>\ctp2_data\default\graphics\<подкаталоги>*.tga (*.tif)** – графические элементы; **<каталог игры>\ctp2_data\default\videos*.avi** – мультики; **<каталог игры>\scenarios\<название сценария>\scen0000\gamedata\aidata*.txt** и **<каталог игры>\scenarios\<название сценария>\scen0000\gamedata\gamedata*.txt** – еще кучка скриптов, аналогичных предыдущим.

А теперь, если вы устали ждать, пока построится очередной юнит, или у вас не хватает денег на его постройку, то можете решить обе эти проблемы одновременно. Открываем по пути **<каталог игры>\ctp2_data\default\gamedata** следующие файлы:

advance.txt, в котором ищем строки **cost=** и изменяем значение после знака равенства на **0**;

buildings.txt – ищем строки **ProductionCost =** и также изменяем все значения на **0**;

units.txt – ищем **ShieldCost=** и изменяем на **0**;

wonder.txt – ищем **ProductionCost=** и изменяем на **0**.

С остальными скриптами и значениями можете поэкспериментировать самостоятельно. Но учтите: все параметры действуют и на юнитов противника.

COLIN MCRAE RALLY 2

<Каталог игры>\countryspecific\Europe*.bik; <каталог игры>\frontend\videos*.bik – видео.

DUKE NUKEM 3D

<Каталог игры>\duke3d.grp – в этом увесистом файле находятся все ресурсы игры, то есть уровни, графика, музыка и скрипты. Этот файл может быть и с другим именем, но обязательно с расширением **.grp**. Для его распаковки к большинству версий игры приложена специальная утилита. Она состоит из двух запускаемых файлов: **kgroup.exe** и **kextract.exe**. Чтобы распаковать или запаковать файл ресурсов, используйте следующие команды: для распаковки – **kextract duke3d.grp *.***, и для запаковки – **kgroup duke3d.grp [файлы, которые нужно запаковать]**. Для работы с файлом его лучше списать вместе с утилитами в отдельный каталог и перед очередной сборкой этого файла сделать резервную копию исходного.

Для редактирования или создания уровней используйте прилагаемую к некоторым версиям утилиту **build.exe**. Работать со звуком и графикой лучше в обычных музыкальных и графических редакторах. Для импорта/экспорта графики прилагается утилита **editart.exe.** Ее надо запускать в каталоге, куда вы разархивировали grp-файл.

NFS SE

Нет, не NFS 2 и не NFS 5 — самый первый NFS! Выпущен в 1996 году. Ломать в игре, как оказалось, практически нечего. Гонка — она гонка и есть, и зарабатывать деньги тут не нужно. Зато на поверку обнаружилось множество графических элементов и классных картинок. На них-то мы и обратим ваше пристальное внимание.

Хочу предупредить, что эта игра может не запускаться в некоторых версиях Windows 95/98/NT/2000. Если у вас возникла такая проблема, запускайте игру, перезагрузившись в режиме эмуляции DOS.

Все графические элементы находятся в файлах формата ***.fsh** и ***.qfs**. Достать оттуда графику и конвертировать ее из этих форматов в понятный любому графическому редактору *.bmp и обратно из *.bmp в *.fsh/*.qfs позволяет программа **Fshtool**. Эту утилиту можно скачать с ***www.nfsworks.com*** или взять с нашего компакта. Используя ее, вы сможете вытащить/запаковать графику практически из любой части игры.

В NFS SE графику можно найти по следующему пути: **<каталог с игрой>\simdata**. Далее в находящихся там подкаталогах ищите файлы с расширением ***.fsh** и ***.qfs**. Распаковать можно, задав такую команду в командной строке **DOS: fshtool.exe <путь к файлу>\имя_файла.fsh** (или ***.qfs**). Программа создаст подкаталог, скопировав туда *.bmp-файлы. А чтобы запаковать обратно, надо щелкнуть в созданном программой каталоге по файлу **index.fsh**. Скорее всего, Windows предложит выбрать программу для открытия этого файла. Нажмите кнопку «Другая» и выберите **fshtool.exe**. После означенных действий программа запакует все *.bmp-файлы обратно, перезаписав исходный файл *.fsh/*.qfs, из которого они были извлечены.

NO ONE LIVES FOREVER

<Каталог игры>\movies*.bik – мультики.

ROAD RASH

Запускаемый файл — **Rashme.exe. Деньги – 4B8A18 (FF FF FF). <Каталог игры>\ audio\effects*.wav** – звуки из игры; **<каталог игры>\images*.rri**, а также во всех подкаталогах файлы с расширением **rri** содержат **заставки и картинки** из игры, которые можно открыть в различных графических редакторах, например, Photoshop.

ROAD WARS

<каталог с игрой>\cars — в подкаталогах лежат *.ini-файлы с параметрами машин и запчастей.

<каталог с игрой>\characters – в подкаталогах для каждой машины параметры в *.ini и звуки в формате *.wav.

<каталог с игрой>\fonts – шрифты в формате *.bmp.

<каталог с игрой>\game menu — элементы меню.

<каталог с игрой>\season leagues — параметры заданий.

<каталог с игрой>\sfx — звуки и музыка.

<каталог с игрой>\tracks – параметры трасс.

STARCRAFT: ОЧЕВИДНЫЙ ВЗЛОМ

Интересное чувство испытываешь, когда тебе удается обмануть ту или иную игрушку. Я не говорю про читы, про них отдельный разговор; тема же нашей беседы — вскрытие старкрафтофских миссий в **Starcraft editor**. Кто уже в курсе, скажет: «Что же тут такого?», но повторение — мать учения, а многие наверняка не знают, как осуществляется столь тривиальное вскрытие.

Итак, если вы вдруг застряли (не дай бог, конечно) на какой-нибудь миссии в игре, а пройти этап все-таки хочется, не отчаивайтесь и следуйте дальнейшим указаниям: заходите в папку **campaign**, где находятся еще 3 каталога (**expprotoss, expterran, expzerg**), открывайте тот, в названии которого присутствует название расы, за которую вы играете. Выбирайте папку с номером миссии, на которой застряли. Здесь находится файл **scenario.chk** (чтобы можно было все вернуть на круги своя, советую перед вскрытием скопировать этот файл в безопасное место). Дальше меняем расширение (клик правой кнопкой мыши, команда «**переименовать»)** с ***.chk** на ***.scx,** открываем в редакторе, делаем все, что нам заблагорассудится (чудовищное количество минералов, гигантское войско и т. д. и т.п.) и со спокойной душой и чистой совестью сохраняем в папке **maps** (с расширением ***.scx**). Затем грузим **skirmish**, открываем то, что мы наваяли, и наслаждаемся (не забудьте указать «**Use the map settings**»). Можно попробовать сохранить файл в ту же директорию, где он до этого находился, снова поменяв расширение на ***.chk**, но игра запросто может его проигнорировать или начать ругаться и капризничать (на разных машинах по-разному). Теперь возвращаем заранее сохраненный (то есть неизмененный) файл на место и проходим этап читом «**there is no cow level»** (мы прошли именно этап, а не skirmish, так что совесть у нас чиста). Если кому понравилось, продолжаем в том же духе.

THE MUMMY

<Каталог игры>\art*.bmp — шрифты;
<каталог игры>\art\hud*.bmp — элементы игры;
<каталог игры>\art\images*.bmp — заставки и еще шрифты;
<каталог игры>\art\part*.bmp — прочие графические элементы;
<каталог игры>\levels\<название уровня>\bmps*.bmp — графические элементы уровней;
каталог игры>\fmv*.bik — мультики;
<каталог игры>\art\sounds*.wav — звуки.

TOMB RAIDER CHRONICLES

Audio*.wav — звуки; **Movie*.bik** — мультики. Все это находится на CD и при полной установке на хард не копируется.

UT: ПОБЕДА ЗА 30 СЕКУНД

Посвящается самым ленивым, но любопытным. Можно потратить не более минуты на полное и успешное прохождение одиночной игры в Турнаменте. Конечно, реального скилла это не добавит, а тем более при игре с людьми... А нужно всего лишь открыть в текстовом редакторе файл **User.ini**, который лежит в каталоге **\System** от UT (в это время игра не должна быть запущена). Найдите в нем строчку **[UTMenu.SlotWindow]** . Под ней можно увидеть строки, начинающиеся с 'Saves[N] = '. Они и указывают игре на ваши «достигнутые успехи» (своего рода сейвы уровней). Измените их следующим образом:

Saves[0]=
Saves[1]=
Saves[2]=
Saves[3]=
Saves[4]=1\3\6\3\6\9\6\9\6\6\6\3\M\0\Nickname

Естественно, Nickname — это ваше игровое прозвище.

Дополнительно, можно по-быстрому «справиться» с главным противником — Xan'ом. Для это добавьте в тот же **user.ini** файл две строчки:

[Botpack.Ladder]
HasBeatenGame=True

WARCRAFT

В Warcraft удачно редактируются save-файлы. Запускаем игру, запоминаем, сколько у нас дерева и золота, сохраняемся. Выходим и в корневом каталоге игры наблюдаем файлы с расширением **.sav**. Номера у файлов соответствуют слотам, в которые мы сохраняем игру. Например, вы сохранились в первый слот, значит, имя файла будет **save1.sav**. Открываем этот файл в hex-редакторе. Переводим текущие значение, с которым мы сохранялись, в шестнадцатиричную систему счисления и ищем это значение в файле. Причем значение может выглядеть несколько иначе, чем на калькуляторе. Например, для 700 единиц это **BC 02** (а не 2BC, как показывает калькулятор). Изменяем значение, например, на **FF FF**, что соответствует 65535. Далее сохраняем изменения, грузимся в игру и получаем множество ресурсов.

X-TENSION

<каталог с игрой>\images — тут в формате *.jpg с разрешением 128X128 и с 24-битным цветом находятся эмблемы, которые можно поместить на борт корабля. Можно добавить свою.

<каталог с игрой>\mov — здесь находятся видео- и аудиоролики в формате *.dat, просмотреть и прослушать которые можно с помощью обычного «универсального проигрывателя».

ИГРОВАЯ АКСЕЛЕРАЦИЯ

Наверное, всем в свое время хотелось, чтобы некоторые игры шли быстрее. Представляете себе Quake III, который бы бегал на первом Pentium?.. Вы скажете, что это нереально, а я докажу, что это вполне возможно. Вопрос только в том, готовы ли вы ради производительности игры пожертвовать ее красотой/звуком. Если ответ — да, то смело читайте дальше.

CRIMSON SKIES

Несколько забавных фильмов из игры в формате .mpg: **<Каталог с игрой>\gosdata\assets\graphics\mpg*.mpg**

DIABLO II

Главная причина, по которой Д2 тормозит, это недостаток памяти. Чем больше памяти, тем меньше тормозов. Имея P 233 и 128 RAM, можно играть практически без тормозов. Но что делать, если памяти всего 32 Mb!.. Следующий прием был испытан на машинах именно с таким объемом оперативки. И на всех машинах было замечен существенный прирост в скорости игры.

Перед тем, как включать компьютер, выньте (!) свою звуковую карту. И вы почувствуете, насколько быстрее стала игра. Причина ускорения кроется в том, что все игровые звуки загружаются в память — независимо от того, включен или выключен звук в самой игре. Если же звуковая карта отсутствует, то Diablo II их просто не грузит, в результате чего освобождается вся память, выделяемая под звук, плюс с CPU снимается задача обработки звукового ряда.

METAL GEAR SOLID

Звуки и музыкальные сэмплы: **<Каталог с игрой>\mdx*.wav**.

Элементы меню: **<Каталог с игрой>\Mlog*.bmp**.

QUAKE III

Quake III считается одной из лучших сетевых игр на сегодняшний день. Во многом благодаря графике. Но за графику приходится платить высокими системными требованиями. А ведь так хочется поиграть дома с другом по модему, а не в клубе! Уберем текстуры окружающего пространства. Для этого надо **переименовать файл PAK0.PK3 в файл PAK0.ZIP**. Теперь с помощью программы **ZIPFolders** можно этот файл рассматривать как папку. В этой папке есть папка **TEXTURES**. Ее нужно удалить/перенести в любую другую папку. После этого нужно переименовать PAK0.ZIP обратно в PAK0.PK3. Можно запускать игру. Желательно при этом, чтобы игра не обращалась к компакту.

SACRIFICE

В директории, где на вашем винте обрела пристанище милая симпатичная игрушечка **Sacrifice**, посвященная, как вы прекрасно знаете, поклонению добрым богам и населению бесплодных земель симпатичными миролюбивыми зверюшками, кормушки для которых называются странным словом «алтари», находится директория **/Data/Music**. В ней лежат файлы с расширением **.mp3**, приверженцами которых были люди, подарившие человечеству плеер WinAmp. О да! — это поистине жизнеутверждающая музыка, полная любви и вызывающая процветание в ушах всякого, кто вознамерится ее послушать. Особенно рекомендуется больным и немощным людям для скорейшего исцеления. Очевидцы успевали сказать, что это даже лучшее лекарство, чем прославленная в веках гильотина. Наслаждайтесь.

SANITY: ALKENS ARTIFACT

Различные мультимедийные фишки, такие как музыка в формате .mp3 (рэп!) и мультик в формате .mov, лежат на CD в каталоге **media*.***

SOLDIER

Видео в формате .avi тут: **<Каталог с игрой>\data\movies*.avi**.
На CD есть и несколько аудиотреков.

STAR TREK: NEW WORLDS

<каталог игры>\media*.* — во всех папках звуки в форматах .mp3 и .wav. Непосредственно в папке **\music** — музыка для миссий.

WARCRAFT

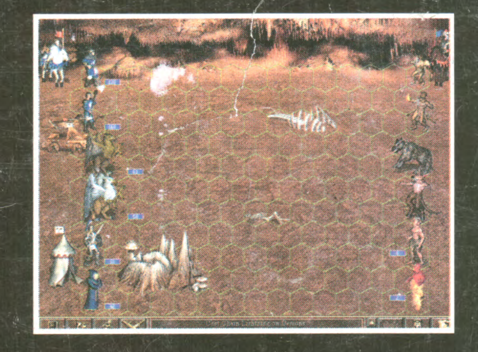
В Warcraft удачно редактируются save-файлы. Запускаем игру, запоминаем, сколько у нас дерева и золота, сохраняемся. Выходим и в корневом каталоге игры наблюдаем файлы с расширением ***.sav**. Номера у файлов соответствуют слотам, в которые мы сохраняем игру. Например, вы сохранились в первый слот, значит, имя файла будет save1.sav. Открываем этот файл в hex-редакторе. Переводим текущие значения, с которыми мы сохранялись, в шестнадцатеричную систему счисления и ищем эти значения в файле. Причем значение может выглядеть несколько иначе, чем на калькуляторе. Например, для 700 единиц это BC 02 (а не 2BC, как показывает калькулятор). Изменяем значение, например, на FF FF, что соответствует 65535. Далее сохраняем изменения, грузимся в игру и получаем немеряно ресурсов. Ну а если их все-таки не хватает, то можно сохраниться и изменить все еще раз.

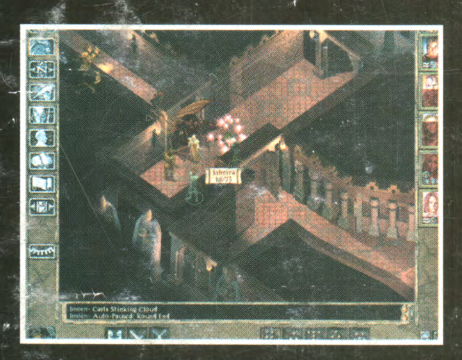
WARTORN

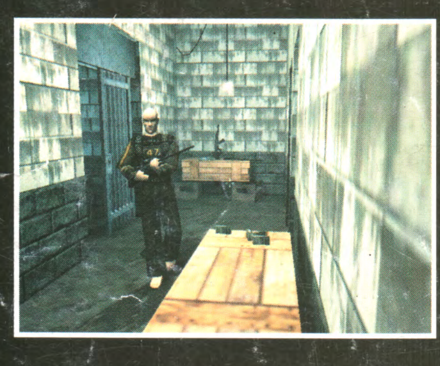
<каталог игры>\data*.* — текстуры и курсоры в формате .bmp и видеоролики в формате .avi

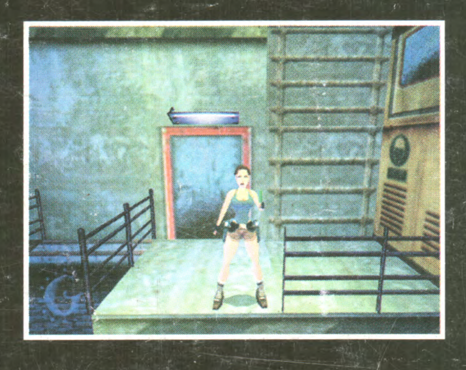
РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ В ПРЕДЫДУЩИХ ВЫПУСКАХ

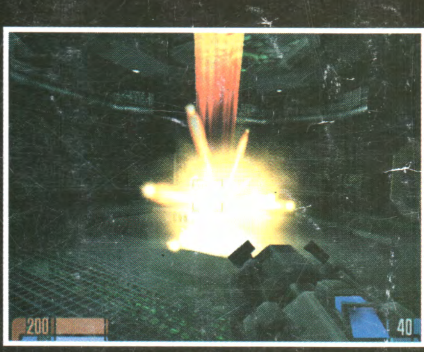
A-800TW










200
40

5/23